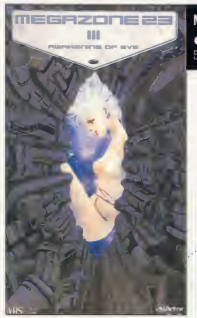
MEGAZONE 23
III

イヴは実体となって歌い、ガーランドは若者達の熱いエネルギーの化身となって突っ走る／扉は今、開かれようとしているのだ。絶賛発売中のビデオとサウンドトラックで、君だけの、本物の楽園を見つけ出そう!!



MEGAZONE23 III「イヴの目覚め」
●VTG-395 COLOR STEREO HIFI
50min ¥9,476(税込)

MEGAZONE23 III「解放の日」
●VTG-396/COLOR/STEREO HIFI
50min/¥9,476(税込)

オリジナルサウンドトラック
MEGAZONE23 III
●CD:VDR-1629 ¥3,009(税込)
●LP:JBX-28028 ¥2,637(税込)
●CT:VCK-10041 ¥2,637(税込)

©VICTOR·ARTMIC·AIC
問い合わせ：ビクター音楽産業(株)映像部
☎03(746)5629
発売：ビクター音楽産業株式会社
販売：日本エイ・ティ・シー株式会社

カバーイラスト◆美樹本晴彦

B-CLUB SPECIAL

MEGA ZONE 23

ORIGINAL VIDEO ANIMATION
MEGAZONE 23 PART I, II, III
THE PERFECT DATA BOOK
FOR ALL MEGAZONE AGE

【メガゾーン23 PART I. II. III】

MEGAZONE23 メガゾーン23

B-CLUB SPECIAL

BANDAI

B-CLUB SPECIAL
ORIGINAL VIDEO ANIMATION
MEGAZONE 23 I, II, III
THE PERFECT DATA BOOK
FOR ALL MEGAZONE AGE
MEGAZONE 23

MEGA ZONE 23

ISBN4-89189-476-8 C0076 P2000E
定価2000円(本体1942円)

ARTMIC BOOKS

ライティング・ビーン
■大人気キャラクターデザイナー園田健一が取組んだ、初のオリジナル作品のフィルムコミック。脱定員料も完全収録。
◎定価1,000円

バブルガムクライシス'89
■こちらはバブルガムのパート4、5を収録。園田健一、トニーたけざき、夢野れい等の描下しコミックが充実している。
◎定価1,009円

破邪大星ダンガイオー大百科
■平野俊弘/ワーが炸裂したOVA3部作を一冊にし、平野監督自らが監修したフィルムコミック。インタビュー、イラストも多数掲載。
◎定価1,000円

僕らには伝えたい本が有るんです…

バブルガムクライシス
■ヒットOVAシリーズ、バブルガムクライシスのパート1～3までを収録したフィルムコミック。描き下しイラストも多数満載。
◎定価1,009円

真王計画ゼオライマー「天の巻」
■平野俊弘監督が挑む、新たなロボットOVAシリーズの1話と2話を収録。人気の菊地通隆のデザインワークも多数収録。
◎定価1,000円

●好評発売中!!●

MEGA ZONE 23

B-CLUB SPECIAL

MEGA ZONE23 メガゾーン23

BANDAI

MEGAZONE 23
III
EIJI & EVE
by
Hiroyuki Kitazume

STUDIO ALTA
Konica
コニカカラー
COLOR FILM
MEGAZONE
23
Frère
あなたの街はどんな所ですか?
うるさい所? それとも静か?
あなたのお隣りさんはどんな人ですか?
美人の女性? 怖いおじさん?
あなたの家の窓から何が見えますか?
工場の煙突? 公園の緑??
あなたの住む、大好きな街が、
もしも虚構(にせもの)だったとしたら、
あなたは、どうしますか!?……

1985

■VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC

(C)あいどる・アートミック■

ORIGINAL VIDEO ANIMATION

IDOL CO.,LTD. AND VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. PRESENTS

MEGAZONE 23

M·MEMORY)

時速320km スピードはF1だよ。
しかも、この作りは
スポーツマシンじゃない。

STORY

巨大都市・東京の喧噪の中、バイクを駆る一人の少年・矢作省吾がいた。彼は平和なこの現代に生きる、ごく普通の若者であった。だがある夜、友人の中川真二に呼び出され、一台のバイクを渡される。だが、そのバイクこそ軍が秘かに開発した可変機動兵器"ガーランド"だったのである。しかし突然2人の前に謎の男達が現れ、2人に向け銃弾を発射した。なにも真実を語らぬまま、銃弾にたおれる中川。残されたガーランドを駆って省吾はからくも脱出する。そして省吾はこのバイクを人気アイドル歌手EVEのTV番組に公表する事を試みる。

(FILM

ただ今が一番いい時代だって気がするだけ。

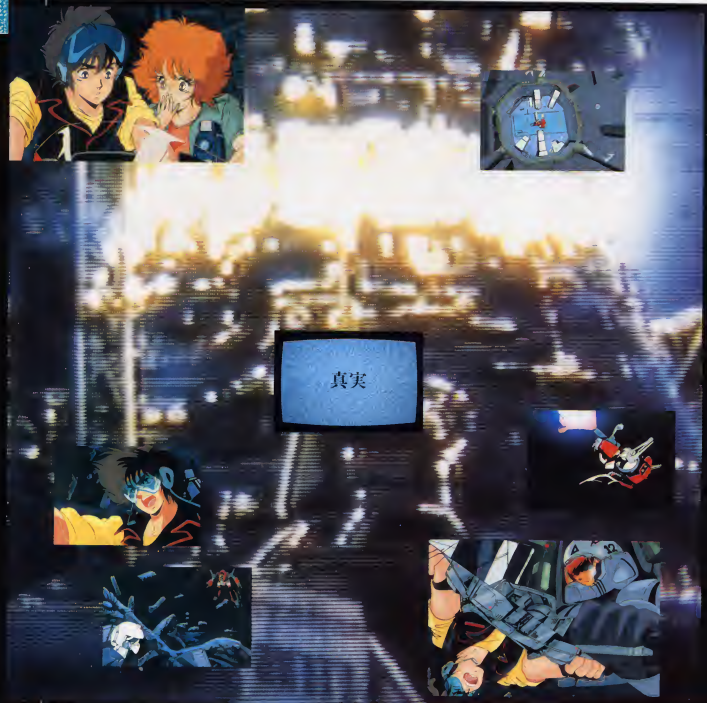
E 23 PART I

EMORY)

省吾はガーランドをTVに公表しようとしたが、放送は中断されてしまい失敗に終った。そして今度は連絡を受けた軍がB・D指令官のもと、ガーランドを取り戻そうと省吾に迫ってきたのだ！ 軍のハーガン部隊に捕獲されかかるが、ガーランドがマニューバスレイブに変形したおかげで省吾は逃げ出す事ができた。そして省吾は先日知り合ったダンサー志望の少女、由唯の協力で彼女の家にガーランドを隠すことになる。やがて、自分の気持ちに正直に生きる省吾に、由唯は少しずつ自分の心が傾いていくのを感じるのであった。

STORY

我々はバハムートという
化けもののようなコンピューターに
ずっと支配され続けて来た…



STORY

由紀の友人である智美の映画作りに手をかしていた省吾は、映画のロケ地を探す中、偶然にも街の下に廃墟となった都市を発見してしまう。廃墟の中で一角だけ光を発している巨大な建造物…好奇心から省吾はガーランドの超指向性マイクを作動させ、その会話の恐るべき内容を知ってしまうのだった。「オレ達の街が宇宙船の中にある？」その真実を B・D の口とメガゾーンの真の姿を、そして今、刻一刻と近づきつつある未知なる敵の侵略の事実を聞かされるのだった。

■MEGAZON

(FILMI

どうしていいのか判んないんだ!
わかんないんだよ!!
どうすりゃいいんだよ由唯

E 23 PART I

EMORY)

真実を知った省吾はアイドル歌手であるイヴがコンピューターによって作り出された存在であることを突き止め、その彼女からガーランドを通して過去に人類が犯した過ちを教えられた。一方、軍部はメガゾーンの中枢であるバハムートを掌握するためにそのプログラムプロテクトを次々と解除し、ついにその最下層プログラムであるEVEをその手中に治めることに成功する。そして上層部を見限った日・Dによるクーデターにより一気に表面化した軍は街の制圧へとのりだす。そして省吾は軍の手によって殺された智美の復讐を懸けてバハムートへと向う!

…いつも今が一番
いい時だって信じるのよ
…舞…智美…

■MEGAZON

(FILMI

STORY

バハムートへ突入した省吾は激しい軍の攻撃をかわし、ついに日・口の乗るハーガンに一騎討ちを挑む。しかし、その力の差は歴然としていた。省吾のガーランドをライトサーベルで次々と切りつけていく日・口。やがて力尽きたガーランドは地上へと続く廃物ダクトの中へと投げ込まれるのだった。省吾は地上で破壊されたガーランドの中でイヴの歌を聴いた。そして傷ついた体をひきずるように省吾は田唯の待つあの場所へと歩き出した…。彼は信じていた…敗北が終りではないことを…。

MEGAZONE 23

1

自由の敗北から半年

2人は再びこの街で巡り会った。

蹂躙された真実、そして正義、だが
若者は明日を信じた。
2
MEGAZONE 23

1986

▶ VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

C.IDOL・ARTMIC ◀

ORIGINAL VIDEO ANIMATION

M·MEMORY)

あっ…、あの
森下智美殺しの犯人のことで…、
あの、私、み、みたんです

STORY

軍部はメガゾーン外部からの敵に対抗すべくその軍事力を日毎に強めていた。ガーランドを入手した日・Dは、プログラム「イヴ」の解除に伴い手に入れたデータによってガーランドの量産化に着手していた。街の人々は情報操作によって戦時下とされている生活を送っていた。そしてあの省吾は村下智美殺人の容疑で軍と警察の両方に追われる身となっていたが、ライトニングの率いる暴走族「トラッシュ」に身を潜めていた。その頃、宇宙では侵略者デザルグとメガゾーンとの激しい戦闘が繰り広げられていた。

2(FILM

7Gのオペレーターか…
やっぱり俺の事なんだろうな…
…由唯、どう思う?

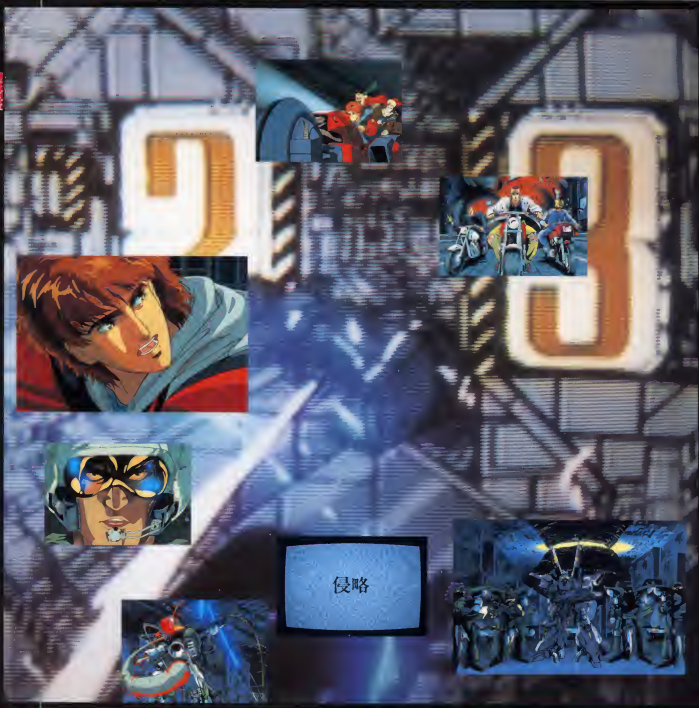
E 23 PART Ⅱ

EMORY)

メガゾーン9の必死の攻撃にもかかわらず、技術的に50年は進歩しているデザルグは一方的に優勢を誇っていた。その状況をあくまでも冷やかな目で見つめる日・D…。一方、メガゾーン内のトラッシュのアジトでは省吾と由唯が再会をはたしていた。だがお互いの気持ちにあまり素直になれない2人。そんな時、ラジオからイヴの救いのメッセージが流れる。省吾はガーランドのありかを突き止め、トラッシュのメンバー数人と共に軍部へとガーランドの奪回のため向うのだった。

S・T・O・R・Y

矢作――っ??
だれだよ? しらねーな.!!……
わっはっはっはっ



STORY

軍の追手を逃れ、ガーランドを取り戻し、イヴと再びコンタクトをとることが出来た省吾は、イヴの助けを求める悲痛な姿を目のあたりにしてレベル7へと向うことを決心する。省吾は再びトラッシュの仲間の力を借りてバハムートへと向うが、日・口直属の部下、白鳥の率いる軍の執拗な攻撃に巻き込まれていく。多くの仲間を失いながらも強攻突破で省吾達はようやくバハムートへと辿り着くが、その頃、未知なる敵・デザルグも又、強固な軍の防衛ラインを突破して、メガゾーン(旧市街へと侵入していた。

▶MEGAZON

(FILMM

なればいいのよ
あなたが、
あこがれた大人に。

E 23 PART Ⅱ

EMORY)

レベル7でバハムートの作り出すコンピューターシステムであるイヴと対面をはたした省吾。軍の攻撃によって重傷を負った由唯をイヴに託し、省吾はイヴの作り出した世界の中で彼女と会話を交わした。虚構の空間の中でイヴは省吾に何を伝えようとしたのか？ そしてイヴには過去、人類が犯した戦争という誤ちを二度と起こさせない人間を選び出す使命があった。イヴは問う「省吾にとって大人ってなに？」そんなおり、地球の防衛システムADAMがイヴにコンタクトを求めてくるのだった。選択の時は近づく。

STORY

思いどおりに生きろ
生きられるかぎりにな
新しい世代か……

▶MEGAZON

(FILMM

バハムートから出てきた省吾の前に現れるB・D。B・Dに殺りかかる省吾だったが軽くあしらわれてしまう。省吾の心の叫びを聞き、何かを悟ったかのようにB・Dは語る。「うらやましいよ、お前達がな。」ヴィルテ・ザウに乗り込み宇宙空間へ飛び立って行く彼の後姿に省吾はなぜか、自分の理想の大人を見たような気がするのだった。やがてADAMシステムの作用で崩壊していくメガゾーンとデザルグ…しかし、その中からバハムートが省吾達を乗せ地球へと飛び立っていった。ADAMは若者達の未来を、そしてEVEはその心を信じたのだ…。そして…

IMAGE CLIP

MEGAZONE 23

■ By T. MIYAC

■ By M. NAKAMURA

■ By T. HARA

■ By H. KAYANUMA

By ARIYAC

120° MEGA FILE

MEGAZONE 23 PART I

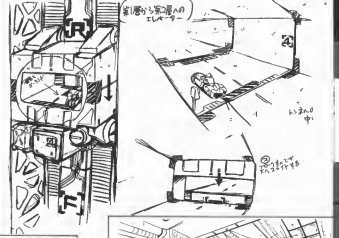
STAFF and CAST

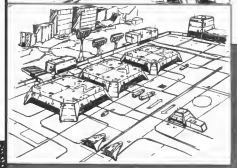
STAFF

企画／鈴木敏充
原作、監督／石黒昇
プロデューサー／三浦亨
脚本／里山晴之
オリジナルキャラクターデザイン／平野俊弘
スペシャルゲストデザイン／美樹本晴彦
メカニックデザイン／椎沼秀樹、荒牧伸志、宮尾岳
メカスーパーバイザー／窪田正義
絵コンテ／石黒昇、平野俊弘、板野一郎、梅津泰臣
演出／長谷川康雄、板野一郎
作画監督／平野俊弘
美術監督／中村光毅
撮影監督／吉都研一
音響監督／本田保則
背景／メカマン、アートランド
撮影／虫プロダクション
録音／緑音スタジオ
音楽／鷺巣詩郎
現像／東京現像所

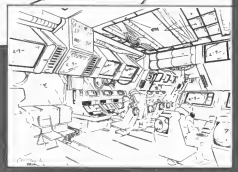
CAST

矢作省吾／久保田雅人
高中由唯／川村万梨阿
村下智美／亜永かーな
夢叶舞／荘真由美
B・D／塩沢兼人
ココ／高木均
夢叶影弦／小林清志
モーリー／三ツ矢雄二
チョン木／鳥海勝美
プロデューサー／曽我部和行

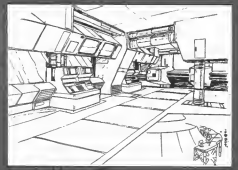


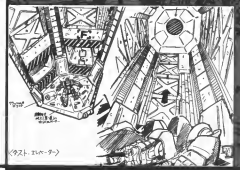


■人々が1980年代の東京と信じて生活してきた場所は、なんとメガゾーンという名の宇宙船の中だったのだ。その都市の地下には廃墟となった都市と、光りに満ちあふれる巨大なコンピューター"バハムート"の存在があった。

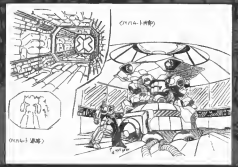


■バハムートはメガゾーンを完全にコントロールしている中枢部だ。軍部は極秘のうちにバハムートを掌握し、メガゾーンを自ら支配しようと企んだ。残されたプロテクトのレベル7も70%の解除が完了し、残すはEVEプログラムのみ…。





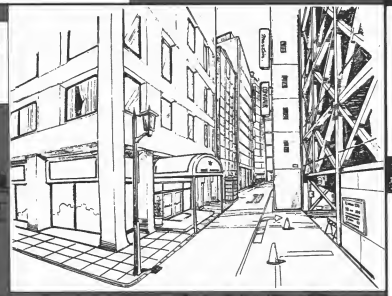
■軍部はEVEプログラムの解除に成功し、いままでバハムートが制御していたものすべてを手に入れた。軍部は勢力を定着させるべく一挙に行動を開始するのだった。

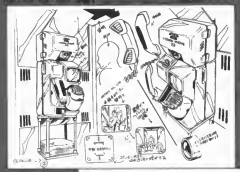


MEGAZONE 23 PART I

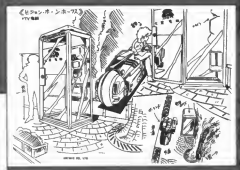
BACKGROUND ART

■メガゾーンの人々はバハムートの存在理由を知るよしもなかった…故郷である地球に帰るためにEVEプログラムが必要不可欠であることさえ…。

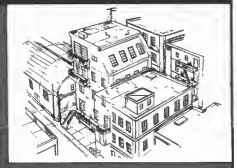


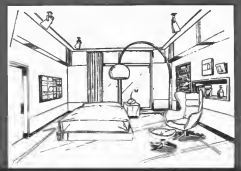


■メガゾーンの街はほぼ現在の東京を模して作られている。もしかすると、キミの住んでる街もメガゾーンという宇宙船の中に存在しているのかも…!?



■高中由唯の住むロフトは夢叶舞や村下智美という友人と共同で生活を営む唯一の心の拠所であった。しかし、自分が偶然に出会った音楽に軍部の手が伸びていたために友人を巻き込んでしまう事に…一人になった由唯はどこへ…。

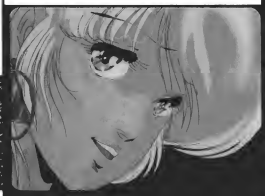




●時祭イヴ。彼女は人気絶頂のアイドル歌手／誰もが彼女の歌に酔いしれ、TVに彼女の姿を追い求めた。しかし、音声が見た彼女の正体はコンピューターによって作り出される映像にしかすぎなかったのだ。彼女はメガゾーンを司る巨大コンピューターのプログラムの一部だった。

■イヴはメガゾーンの中枢である巨大コンピューター"バハムート"の持つイブプログラムを映像化したものだったのだ。

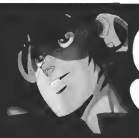
■イヴに与えられた使命とは戦争によって地球を滅ぼすような愚行を行わない人間を選び地球へ帰還させることであった。



EVE

EVE Character Designer Haruhiko Mikimoto

●時祭イヴ



矢作省吾
SHOGO YAHAGI

■明るく快活な少年、省吾。彼はある日突然、ガーランドなるマシーンを譲り受けた。このガーランドを手にしてから省吾は軍部の執拗な追跡をうけるようになる。そして重大な秘密を次々と入手し、苦悩する。しかし、智美の死によって省吾はとるべき道を明確にするのだった！

■18歳の元気なバイク少年だったが、突然ガーランドを手に入れてから運命が急転！メガゾーンの存在そのものを知ってしまう。

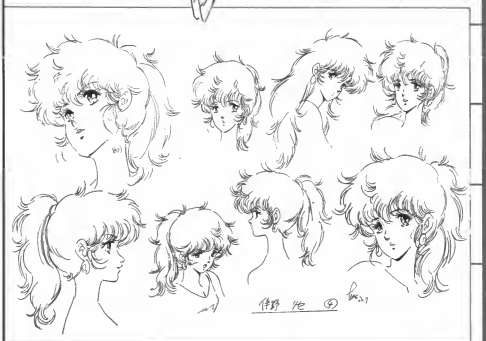
SUZUKI GS650G CUSTOM

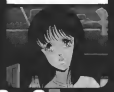
高中由唯

YUI TAKANAKA

■ブロードウェイの舞台に立つことを夢見るダンサーの卵。ふとした偶然から省吾に出会い、粗暴で強引ながらも義に厚い省吾に由唯は心をひかれていくのだった。しかし、友人の誓美が殺され、舞が去っていき一人になってしまった由唯は省吾の無事帰還を祈るしかなかった…。

■一流ダンサーを夢見て日夜踊り続ける彼女の前に現れた少年、省吾に由唯は少しずつひかれていき、そして自分自身を見い出す。

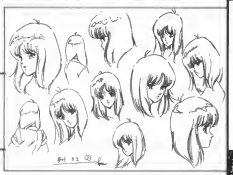




夢叶 舞

MAI YUMEKANOU

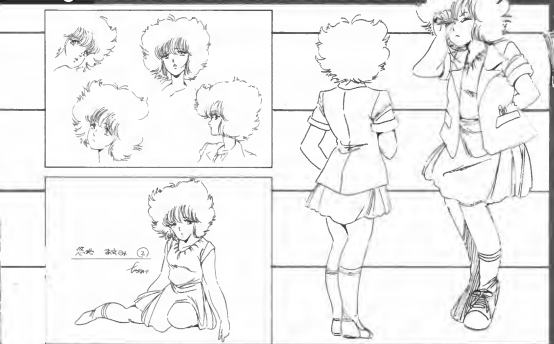
■由唯と同居生活を営む17歳の女の子。将来はイヴのような人々の注目を集める歌手になるのが夢。そして、ついに憧のイヴのバックコーラスの座を獲得することに成功／でもそんな楽しい時も束の間、悲劇が彼女の夢を奪うのだった…。



村下智美

TOMOMI MURASHITA

■由唯や舞と共に同居している未来の映画監督(?)。とにかく無類の映画狂を自称するだけあって、彼女の熱の入れようはただ者ではない／なんとしても自分の手で一本の映画を作るとして奮闘するが、ある真実を知ったために…。



M 岡崎まさみ
MASAMI OKAZAKI

■由唯の住んでいるロフトの住人で、職業はCGアニメのアニメーターということになっている。本編ではその存在すら気づかれにくいキャラクター。

C ココ
COCO

■バイクショップ"ココナッツ"の主人。彼自身、昔はライダーとしてかなりならしたらしく、今では省吾達のよき先輩であり、よき親父さんである。

S 友田しげる
SHIGERU TOMOTA

■モーリーと同じくココナッツに集まるバイク仲間の一人。アダ名は"チョンボ"と少しばかり情けないが、バイクの腕前の方は確からしい。

H 森 浩樹
HIROKI MORI

■ココナッツに集まるバイク仲間の一人。アダ名は"モーリー"とやや安易だが、省吾達と共に夜の東京をバイクで疾走して、青春を謳歌している。

ビーディー

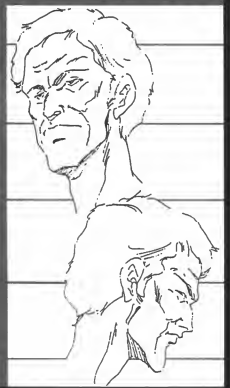
B.D

■軍人の時代の到来を願いつつ、闇に生きる男、B・D。不正に持ち出されたガーランドを取り戻すため、省吾に迫る／しかし、なかなか思い通りに行かず遂には自らハーガンでガーランドと対決する事になるが…軍部はやがてその勢力を街に広め、事実を完全に覆い隠すのだった。

■軍部にその身を置き、ひたすらにメガゾーンの秘密を街の人々から隠し続けようとするB・D。目指すは軍部による情報の完全支配！

■夢叶財閥の総帥で、由唯の友人である舞の父親。軍部とのつながりがあるらしく、クーデターやガーランド等に関係しているらしい。

E 夢叶影弦 IGEN YUMEKANOU



■軍の機密であるガーランドを持ち出し、省吾に譲り渡した人物。しかし、省吾にガーランドを渡した後、軍の追手によって殺されてしまう。

S 中川真二 SHINZI NAKAGAWA

OFFICER

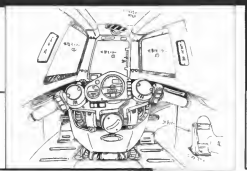
NAKAO

SOLDIER

POLICE

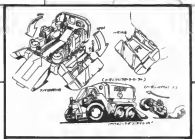
■由唯がダンサーとして出ていたTV番組のプロデューサー。由唯の望みを叶える代償として体を求めたが、省吾によって妨害されて終る。

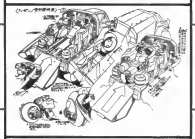
P プロデューサー PRODUCER

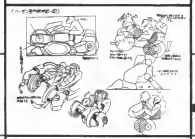


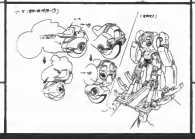
ハーガン
HARGUN

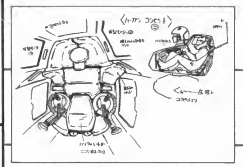
■自治軍の可変機動兵器。ガーラント同様にクラフトやスレイブ状態へ変形するが、単体での変形はできない。専用のトランスポーター・ビーグルにより脚部と脚部のユニットを脱着する。小型ではあるが攻撃力は戦車並みである。

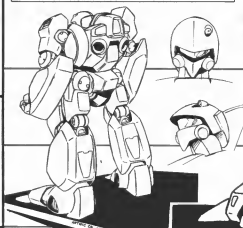


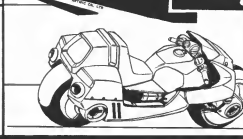


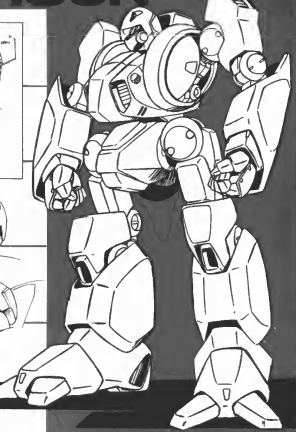


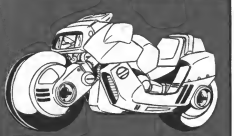


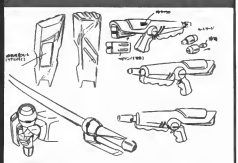


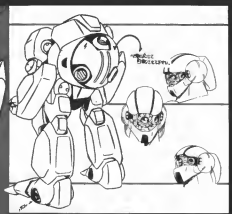


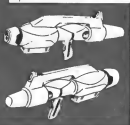






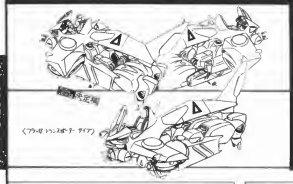






スペースハーガン
SPACE HARGUN

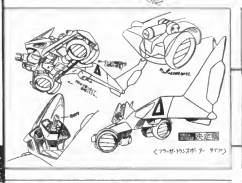
■ハーガンを宇宙用として開発したもので、バイクへの変形も可能だが宇宙パーツの交換と調整に手間取るためめまり使われない。装備はビームキャノン等。

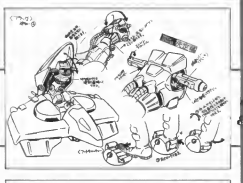


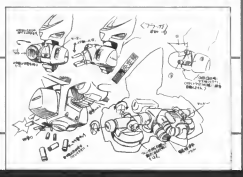
フラッガ

FLAGGA

■軍部が用いる小型の１人乗り用クラフト。用途に応じていくつかの種類があり、軍に於いても使用頻度の高い汎用兵器となっている。市街地パトロール用の他、ハーガンのトランスポータータイプも有り、支援等を行なう。



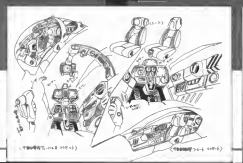




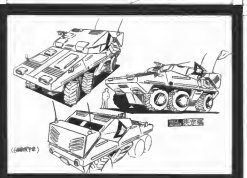
ティーバル2

TEAVAL-2

■メガゾーン側の宇宙戦闘迎撃機。レーザーバルカン4門に加え、300以上もの徹甲弾を入れたランチャーポッドを１発装備している。



HEAVY TANK

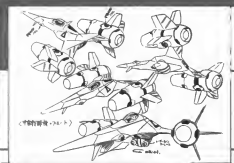


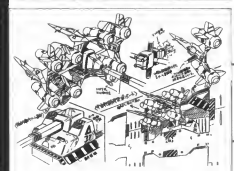
ARMORED CAR

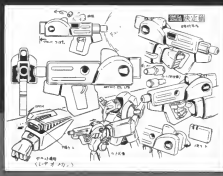
プルート

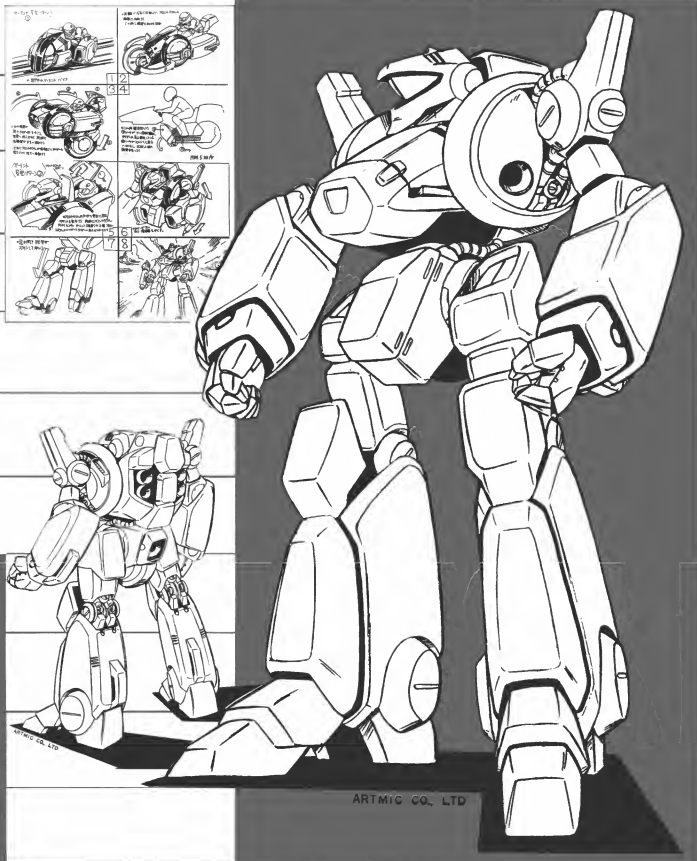
PLUTE

■メガゾーン側の第一次防衛網として配備されている宇宙戦闘機。ターレット型のレーザーカノン2門を装備。軍で最も多く配備されているタイプである。





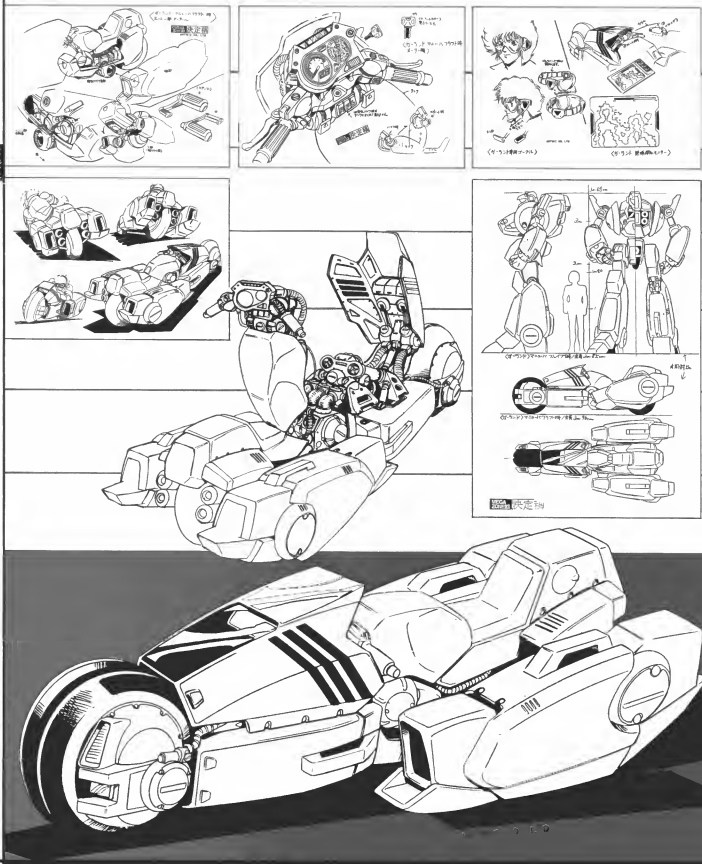



ARTMIC CO. LTD

ガーランド
GARLAND

■軍部がコンピュータ・バハムートからプログラム解除の際、レベル7より発見した技術で作り出したマシーン。マニューバ・クラフト(バイク型)とマニューバ・スレイブ(人型)の二形態をとることが可能でバハムートの端末としての機能も備えている高機動戦闘マシーン。

■バハムートのレベル7で発見された技術により作られた可変マシン。メガゾーンの機密を解く鍵となるだけに軍も黙っていない！



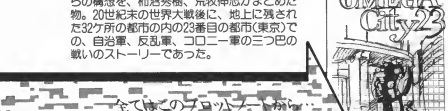
GENESIS OF MEGAZONE

「今甦る、幻のTVシリーズ企画の全て」

新番組企画席

VANITY CITY

▶これが、最も初めに作られたプロット「オメガシティ23」鈴木敏充、石黒昇、星山博之氏らの構想を、柿沼秀樹、荒牧伸志がまとめた物。20世紀末の世界大戦後に、地上に残された32ヶ所の都市の内の23番目の都市(東京)での、自治軍、反乱軍、コロニー軍の三つ巴の戦いのストーリーであった。



●正にKING of OVAとなったメガゾーン23/そのスタート時には、アートミック初のTVシリーズ「機甲創世記モスピーダ」の後番組企画として立案されたものだったのだ!このコーナーでは当時(1984年)の企画書、プレゼンテーション・デザイン等を可能な限り取り上げ、メガゾーンのGENESISを検証する。

最終都市No.23から虚栄の都市へ…

OVAメガゾーン23は、「モスピーダ」に次ぐTVアニメシリーズとしてアートミックの鈴木敏充代表によって1984年に企画され、当初は「バニティシティ・ガリアード」というタイトルがつけられた。「コンピータに管理された都市、秘密警察バイクの登場、都市を生きる若者達を描く」というコンセプトは、既にこの段階で決め込まれていた。

「異台設定の面白さとスケールの大きさがこの作品にはある!!」

地球に現存している自治区が狭められており、その一つが異台です。その街の外はどうなっているのか……

やがてそれは作品に描かれ、視聴者をアッと驚かせるでしょう。「うぞぐぉ!!」そのまさかと思わせることから異台は次々に拡がり、やがて異台は宇宙空間まで拡がっていきます。

この作品は明るい、しゃれたタッチで描きながら市民の知らないところで進んでいる現代の恐怖をえぐりだく描いていきます。

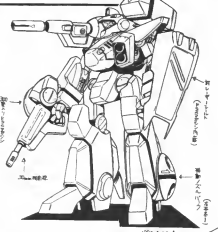
どんな逆境にあっても、自分たちのささやかな夢を大事にしながら毛不正に立ち向かっていく若者の勇気は現代に失われたロマンとして若い視聴者に訴えられるでしょう。

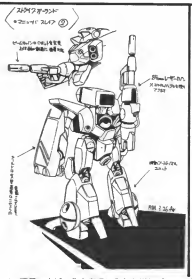
(VANITY CITY企画書より)

総数一回50分、連続26本以上の制作が想定され、プロジェクトはさらに大きくなる。メカニカルデザインはアートミックが、そしてキャラクターデザインとアニメーションに関しては「マクロス」の制作を終えてテンションの高まっていた当時のアートランドの人気アニメーター、平野俊弘、美樹本晴彦、板野一郎、信房が成美らが担当する事となる。

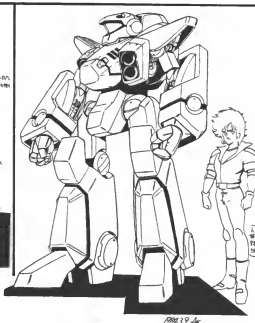
アートミックとアートランドのカップリングという、当時としては無謀で、かつベストフリンドでもあったが、サムライのGロイドが得られそうであったが、アニメ界を取り巻く状況は急速に変化しつつあり、企画はすべてダメになってしまった。

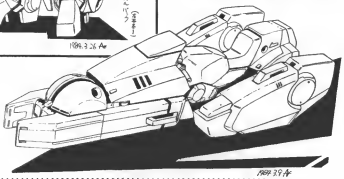
玩具の売行不振、視聴率の低下…ユーザーのニーズが多様化し、大量生産・大量消費の図式は絶対ではなくなったのだ。本作品はアニメ界のある意味の中に出現したのだった。





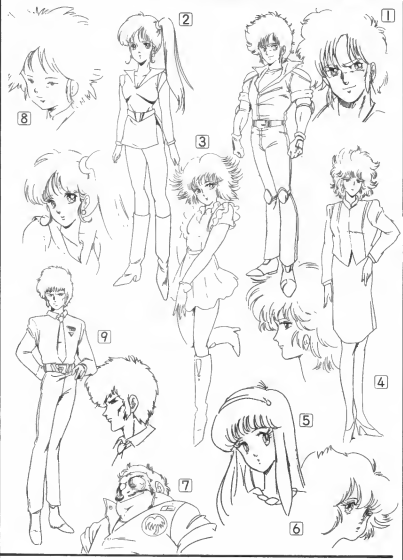
◀▲玩具、ホビー化を考慮に入れた増加パーツのプランも立てられていた。

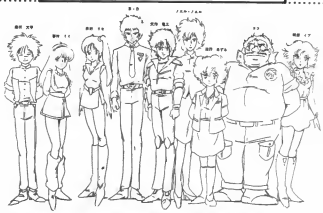




ガリアード

■このスーツは、そもそもこのバイクを変ロボットのデザインから出発したいとも過言ではないマーバーロウの体型をマニュピュレーター、ロボット体格をベースにスレイヤと考えた。





キャラクター設定

1矢作竜三(18)。この年頃にありがちないら立ちをバイクで解消する青年。"火星バイク"と呼ばれるメカを入手した事から生活が一変。

2伴野リセ(17)。市内のロフトに住む天外孤独の少女。将来の夢は一流ダンサーになる事。

3時祭イヴ。人気絶頂のアイドル歌手。若者達の成功のシンボル。だが彼女には秘密が…。

4ノエル・ノエル(22)。人気女性ロ.ノ。ゲリラ側なのか体制側なのか正体不明の女性。

5夢叶ミミ(17)。財閥の娘で、自分の力で歌手になろうと家出し、リセと共に暮らしている。

6悪地あすみ(17)。映画狂の少女で、自主映画の資金かせぎに忙しい。多少分裂症気味。

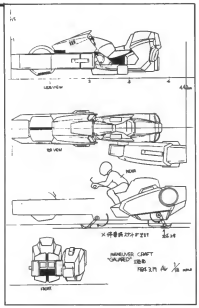
7ココ(45)。竜三達がよく行くバイク屋の親父。

8南村大平(20)。CGアニメのアニメーター。性格は暗い…。

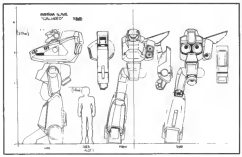
9B・D(30)。軍の治安部隊の補佐。竜三達の敵として存在。クールなやり手である。

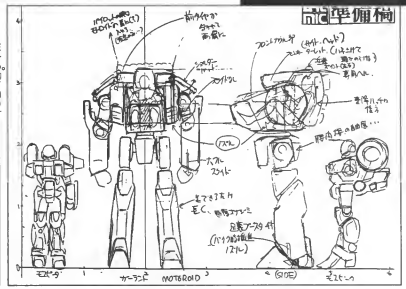
TOY PLANNING

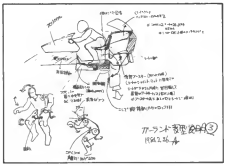
バニティシティはメカニック主体のTVアニメ企画だけに、スポンサーは当然玩具メーカーが中心になる。「マクロス」に登場したバルキリー以降、リアルな完全変形トイは次々とヒットし、ガリアードはその頂点を極めるべくシステムがデザインされた。

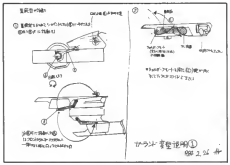


◀▼ガリアード三面図は1/18スケールで描かれている。玩具としての可動人形の最小のサイズが1/18（ミクロマン、GIジョー）だった為このスケールとなった。



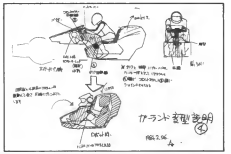


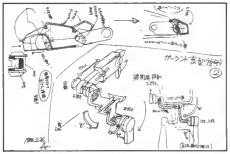




▲モスピーダに次ぐバイク可変メカを生み出そうと、荒牧伸志が描いたガリアードの概念図。1983年の終わり頃のスケッチ。

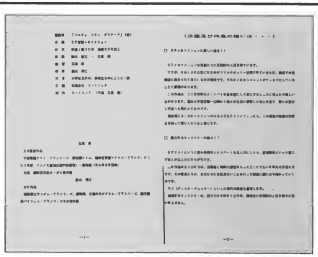
◀デザインしたガリアードが、実際に可変するのかどうかを確認する為のスケッチ。プレゼンテーションにも用いられる。





▲左は作画参考用モデルとして作られたガリアード。右は、それを改造して作られた決定稿のガーランド。

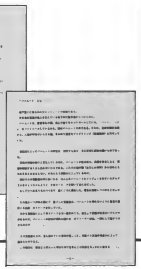
◀▲これは変形概念図を基に作られた1/18スケールの機構試作。ベニヤ板（！）の強引な貼り合わせだが、関節には玩具のクリック等を流用し、人形と一緒に簡単に変形する。これで、このメカはイケるという事になる！

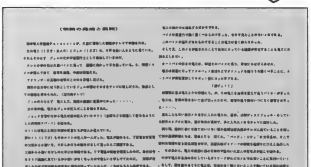


バニティシティ企画書

■この企画書から全ては始まった…。ここにその内容の一部を掲載してみた。

VANITYCITY・GALIARED



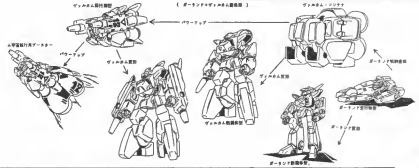


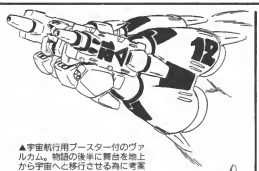
VANITY CITY

バニティ・シティでは、舞台となる都市が、コンピュータ管理された宇宙船の中にある事を知り、他国の宇宙船の接近で危機が迫る事を察知して、自分達だけが逃れようとする自治軍と、それに反発するレジスタンス達の攻防が物語の骨子となる。ここに紹介するのはコンピュータ〝バハムート〟から得たデータで再生した自治軍側のメカの数々である。

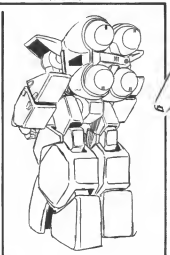
ヴァルカム

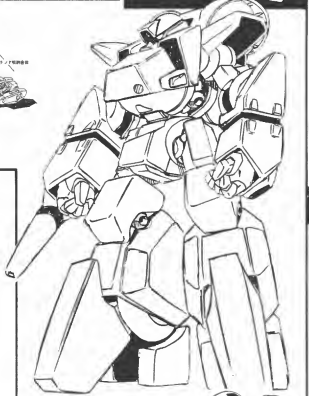
■コアナノ体のメカにインプリードアウトッキングして可変したのがヴァルカムである。ガードのパワーアップ用メカとして考案された。

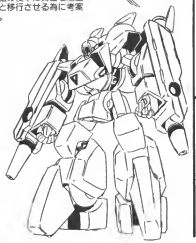


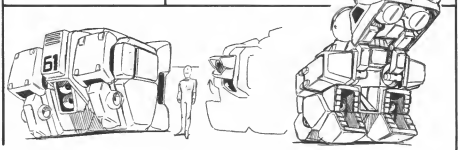


▲宇宙航行用ブースター付のヴァルカム。物語の後半に舞台を地上から宇宙へと移行させる為に考案された物だ。



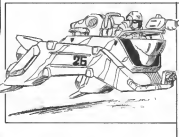


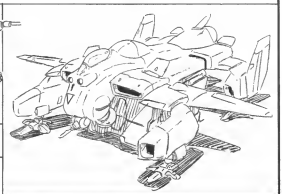


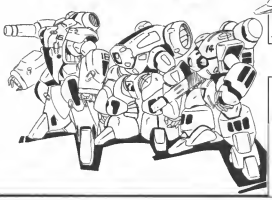


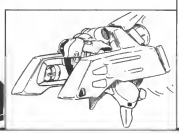
マニューバ・スーツ

■自治軍の制式超人兵器。(強化外骨格)着用した兵士の力を5倍に増幅する。







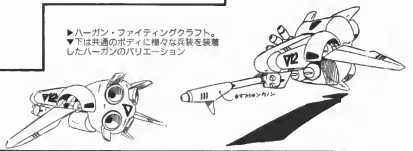


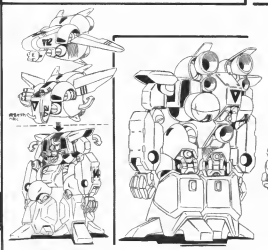
▲ヴァルカム・トランスポーター
◀マニューバ・スーツ用フライングラック。

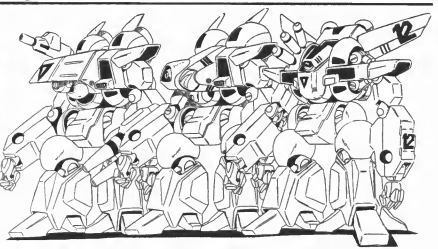
ハーガン

■頭部（コクピット）が分離して小型宇宙戦闘機になる汎用マシン。BDが揃えば、一人の乗るガリアードと戦う。

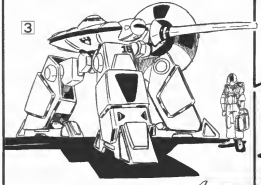
▶ハーガン・ファイティングクラフト。
▼下は共通のボディに様々な兵装を装着したハーガンのバリエーション

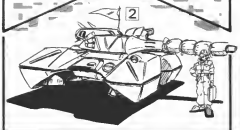


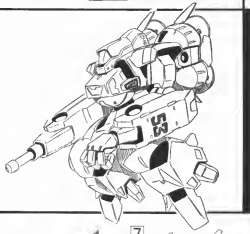




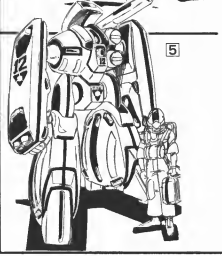
その他の兵器

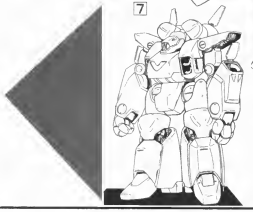






1 自治軍マニューバスレイヴ。
2 反乱軍ホバータンク。
3 自治軍ウォーキングタンク。
4 自治軍戦闘スーツ。
5 自治軍迎撃歩兵。
6 コロニー軍フライングスカウト。
7 コロニー軍宇宙戦闘用機動兵器。



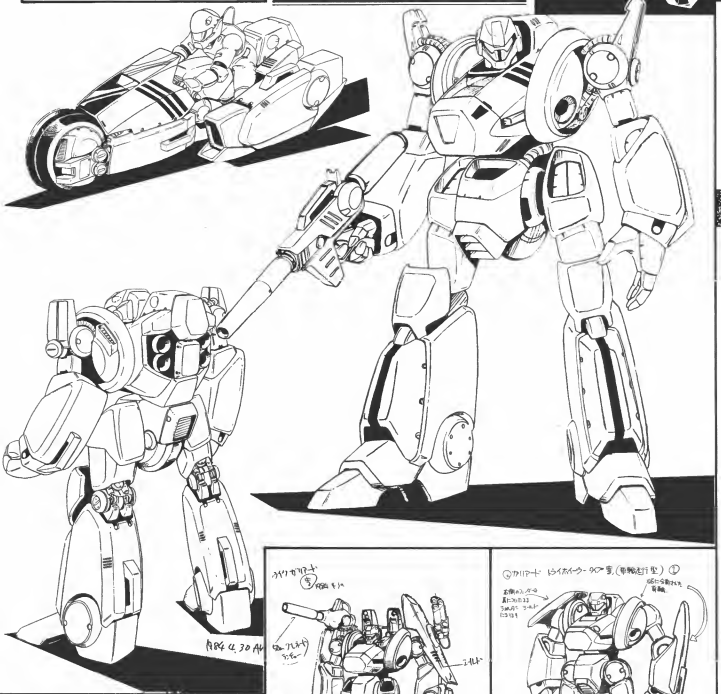


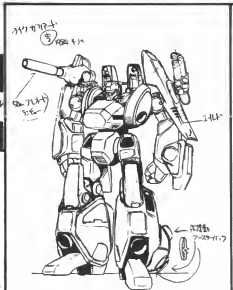
ガリアード

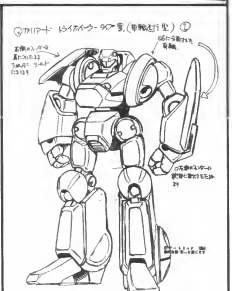
■それまでのガリアードはエアバイクであったが、本機メカでは変形式になっている。基本はこのデザインの直前に描かれた飛行タイプである。

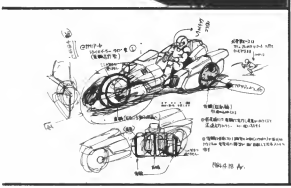
TV企画から、OVAへ…

TV企画としてのGOサインが出ない間も、メカは進化し続けていた。この頁では、TV企画から、初めての試みであるOVA企画へと移行する際の過渡期のメカデザインを集めてみた。







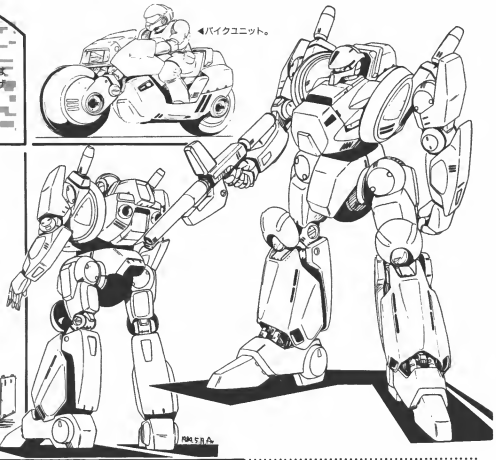


ハーガン

■ユニットが合体する、というコンセプトは出ているが、システムは全く異なった「サイアとなったハーガン。

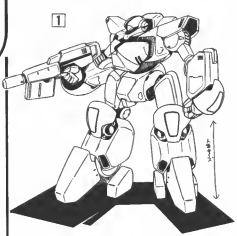
◀バイクユニット。

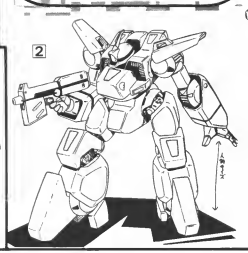
▼カーゴ内で合体変形したハーガン。

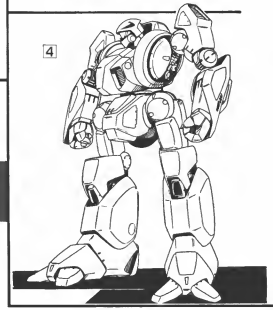


1ヴァルカム。非変形のマニューバ・スレイヴ。2ガービアン。1と共に以前のヴァルカムを再トレスした物だ。3MKⅤテンペスト。4ガバージ。このデザインがOVA版ハーガンの基となった。

その他のマニューバ・スレイヴ







そしてメガゾーンへ…

■1984年5月号に、一般にあるデザインで玩具メーカーが行われたのだが、メーカーの担当者は完全にペンディング状態となってしまう。だが、それと前後して「アーマード・トルーパー」といった作品によってOVAという市場が誕生、ニケ月後の1月号に、ハニティシティは80分のビデオ作品として再開が決定。タイトルも「メガゾーン23」と改められ、商標の問題から「メガゾーン23」に決定し、翌1985年3月に発売開始。「販売がセールスを記録するのである。もしも、当時、ビデオそのままOV作品としてオープンしたとしたら、アニメ界はどのような状況になっていただろうか……？

いつでも気分はメガゾーン

鈴木敏充

Toshimichi Suzuki

（ARTMIC代表取締役 メガゾーン23企画・原案）

PROFILE

●1948年12月3日、静岡県出身。竜の子プロダクション退社後、'77年にアートミックを結成。竜の子時代の企画＋プロデュース作品に「新造人間キャシャーン」、「タイムボカン」等がある。アートミックでは「モスピーダ」、「ガルフォース」、「バブルガムクライシス」、そして「メガゾーン23」を手掛ける超ヒットメーカー。

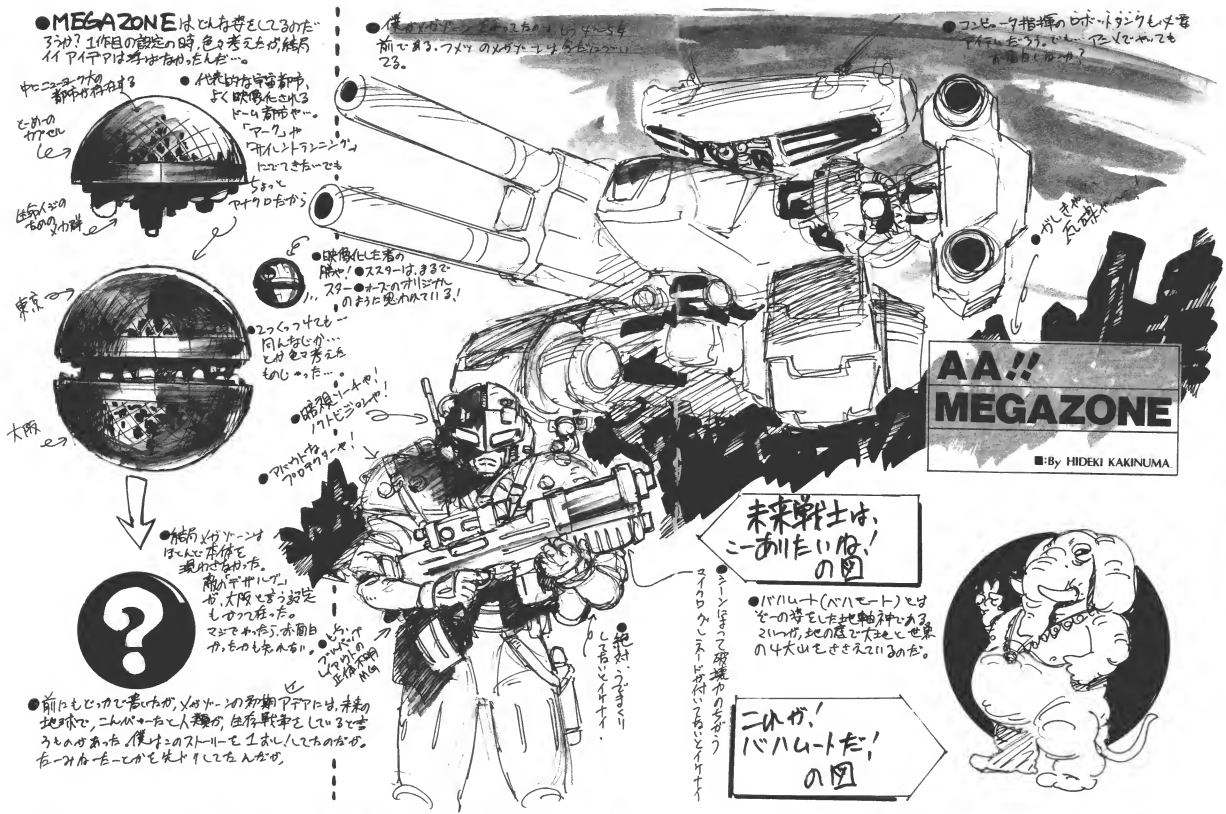
●「ガルフォース」シリーズや「バブルガムクライシス」シリーズが世に出たのは、1989～1991年である。この両企画は、我がアートミック内では、それぞれ約一年程の熟成期間を経て完成した訳であるが、現在にして想うと、「メガゾーン23」にそのルーツがあるような気がしてならない。それは、ドラマ仕立てのこのストーリーの構成だけがルーツなのではなく、「メガゾーン23」に於ける1989年の「夏休み」が、あるいは、当時のオリジナル・ビデオ初期作品の「緊張」が、そして、スタッフ諸氏の個性の爆発的自然発生的な「情熱」が、まるっきりではないにしても、かなりの部分で影響されているからだ。

●いつだって、最初はイージーにスタートし、そして最悪の状況へと展開していくというパターンから抜け出せないでいる。

●「メガゾーン23」のストーリーは、他のそれぞれの作品の様に考えていた。それは、「ビデオフィルムの特性を最大限に生かした、面白可笑しくて退屈的な社会風刺のドラマが出来ないか」ということである。ぬるま湯的な「新しイージーに日々を送る現代社会の中で、何かがおかしい不安――すなわち、"僕達の生を揺るがしている何かがいったい何なのか"といった、生きる事の方向性を見失っているような漠然とした時代の、妙なフラストレーションを題材として、そこで生きる凡な普通人を媒体として展開させていたからは、ちょっと異なる物語が出来やしないか？」という事である。それは結果的に、宇宙空間を漂う「メガゾーン」となり、虚構の都市、"東京2converted the 2nd"となって、「バハムート」なる巨大コンピュータの管理プログラムによる舞台を生んだ。しかし、もしかしたら、そんな事すらどうでもよかったのかもしれない。いってしまって、何かに「反発」し、「反抗」しながら人生を駆け抜ける人を描ける事は痛快で、人が根源的に持つ"野性の血"を何かに向けて滾らせる事が、今は最も大事なんだと考える。人生は常にロック・ンロールの中で生きるべきちゃいけないの？、"メガゾーン23"を見て、誰かがそういう感じてくれていれば、それだけでこの作品の"大いなる動機"となるのだ。誰だってカラコンよく生きたいだろうし、誰だって痛ち悪れたくはないのだ。明日を生き抜く為に何かに熱中し、何かの事中になってガムシャラな日々を送った結果、僕等の足跡としてメガゾーン23があるだけなのだ。

●さて、1989年12月現在、「メガゾーン23 III」イヴの目覚め、が完成している。パワフルで、緻密な計算に基づく荒牧、八谷両氏の構成、演出が、また新たなるメガゾーン・ワールドを築き上げた。"メガゾーン23 ADII"が1986年に出たのだから、前作より数えて約3年後の浮上となる。完成に先立ち八方ハラハラした、弛けるような発表を51番目の私的展開の為ともう構成を持ち得るかといった心配が、単なる危惧に終わって頂けたとホッとしている。また、まさにオリジナルビデオグラムとして指責された、ちょっと独特な香りを持つ作品に仕上がっている。その香りと期待には当然に応えるべき事は難しいが、多分、トラブル続きだった"ADII"。制作時にスタッフ全員が持ち得た"気負い"とか、"やってやるぜ！"みたいな踏ん張り精神の記憶の形骸が、仁義みたいにスタッフの心の何処かにくすぶっていた為にあろう。まっ、そういう自覚めのせいで、昔を想い出せた責任は僕にあるのでしょうが……。

●いずれにしても、スタッフの皆さん御苦労様でございました。有難うございました。ここで感謝！　時が経つにつれ忘れてしまえば、制作途中の苦悩が夢だったかに思えて、NOCE MORE TRY……なんて事にもなるかもしれない。ARTMICもAICOもいろいろ事情があるし、矢作監督だってその後忙しくなりながらも再登場したりゃうまねブニングもあるのだから、この先、本当に何が待ち受けているか判らない。情熱だけが先行して、"気分はとってもメガゾーン"な僕なのだ。



MEGAZONE 23

■メガゾーン23のパート1と2の物語は1980年代の東京を模して作られた虚構の世界の中で展開する。人々は自分達の街が宇宙船の中に存在している事など知るよしもなかった。その虚構としての東京…そして現実に存在する東京…しかし現実を現実として安易に認識する我々もまた虚構の中の住人かも…？

新宿

東京といえばやっぱり連想される街。

▲某TV番組で一躍有名になったスタジオアルタ。常に若い人達がたむろしているのだ。

▲なに気なくアルタ前でポーズをとる省吾。バックにはあの新宿副都心ビルが映える／

▶多少、昔と外観がかわりましたが、繁盛ぶりは今も昔も変わりません／

▶知ってる人しかわからないタイガーおじさん。ウソのようだが、彼は実在します（マジ）。

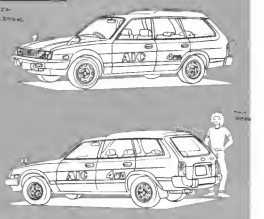
吉祥寺

メガゾーン23を生んだアートミックのある街。

▲工事中だった第一ホテルも今ではスッカリ完成してしまっています。

▲吉祥寺バルコは劇中で省吾がバイクごと店内に突入しました。スイマセンねぇ…。

◀吉祥寺市民の憩いの場、サンロード。ここを省吾はバイクで走った／（マネしちゃダメよ）

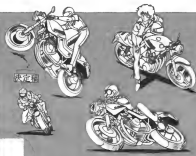


PART I PART II

REAL CITY

虚構（アニメ）と現実（リアル）の比較

◀若者の街、渋谷の玄関口であるJR渋谷駅。



渋谷

“シブカジ”の原点／ 若者の街といえばココ。

原宿

有名スターのお店が一杯。一度は行きたい！

▶ちなみに、この省吾は原宿にある某バーガーショップでバイトをしてるときのスタイルです。

▶PART Ⅰのラストシーンに出てくるJR線ガード下

▲由魅と省吾が出会った原宿の交差点。バドワイザーの看板が目印。

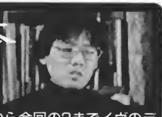
▲原宿駅前の歩道橋から見た国立代々木競技場第一体育館。

▲原宿といえば、このラフォーレ原宿。上の交差点の角にあります。

▲メガゾーン23の発売元、ビクター音楽産業はこのビアザビルにあるのだ／ 入口にあの有名なワンちゃんがいるぞ。

時祭イヴ・オリジナル
キャラクターデザイン

美樹本晴彦 INTERVIEW



メガゾーン23にはPART1から今回の3までイヴのデザインで関ってきた美樹本さん。さてその経緯は?

—PART1にはどういうきっかけで参加されたんですか?

美樹本=えーと、最初の企画段階は、その頃・マクロスの映画やってたからほとんど噛んでなかったんですよね。石黒さんと板野さんと、あと平野さん達がなんかやってるらしいっていうのは知ってたんだけど、特に内容的にはわかんなくって…というより全然関る予定はなかったから。それでまぁマクロスが終ってから成り行きっていうか、マクロスでリン=ミンメイって歌手描いてたんで、ま今回も歌手ちょっと描いてみないかっていう話で、それじゃ設定だけっていう事で噛んだんですよね。で、実際、1の時には作監みたいな事もやりましたけれども。

—そしてまたPART2でイヴをデザインされた訳ですけれども。

美樹本=そのイヴをやる経緯(いきさつ)については結局のところ、もともとやる予定のなかったもので…それに作るときにね、キャラクター一人だけ他の人にっていうのは到底、どーして変則的な訳ですよ。だから結局のところ、どーして変則的なシフト取らざるを得ないかっていうと、それは早い話ビクターの…話だから。それはそれで結果的にいいか悪いかはね、解らないけれども。

—キャラクターが平野さんから梅津さんに変わりましたけど、その辺での戸惑いはありませんでしたか?

美樹本=それに関しては、ボクは特になかったですね。梅津さんの絵も面白いなって思ったし。特に監督が板野さんに変わって、板野さんなりにね、1とは違った意味で色々やりたい事があるだろーし。だから、それに応じて絵柄も変えるっていうのはそれはそれでイイんじゃないかなって思ったし。どーしても同じものだと同じ絵っていうのが今でもね基本だけれどもね、それを変えちゃうっていうのは面白い試みだなぁと。

—当時としては斬新でしたよね。

美樹本=そうですね。それはそれでいいなって思いましたね。

—梅津さんのキャラクターについては?

美樹本=個人的に梅津さんの絵っていうのは「ひばりくん」やってたときから、たまにアニメージュさんとかあの辺で描き下しされてたでしょ、「レンズマン」とか。あの頃好きだったから、イイナーって思ってて。ただ実際、2をやるっていうときには「ああ、じゃ梅津さんが全部描いたらイイな」って思ってたから。またなんとなくイヴだけこっちに来ちゃうんですから。だからね…そうなっちゃうと、ね、個人的に絵が好きだとか嫌いだとかそういう話じゃなくて、絵のタイプが、平野さんとはね、当時そんなに絵柄の相性が悪かった訳じゃないから割と安心できたんだけれども、梅津さんの絵となるとちょっと全然違うでしょ。これ、どうするんだろう…って(笑)非常にこわかったですよね。

—そして今回、4年のブランクをおいて再び復活したという。

美樹本=ビックリしましたね!(笑)

—そしてまたイヴのデザインがまわってきたという。

美樹本=もう、三作目になるとね、逆にこちらも居直りと言っちゃ変だけれども。とりわけね、レコードとかああいったパッケージをずっと描いてきたでしょ。だからもうこの際メガゾーンであるならば一応自分でやってみたいなって気持ちがありましたから。そういう意味では今回逆に話を頂いたときは、こちらからも、よっせー、ことやっちゃったんだから、ここからキャラクター一人だけ別の人がっていう変則パターンも、まぁメガゾーンだからね、それもそれでメガゾーンじゃないかっていうことで逆にやらせて頂きましたけどね。あと絵柄が北爪さんでしょ。そうなるともう合う合わないっていう問題はまず大丈夫だと思ったし。だからまぁデザインだけと、あとはLPっていうかね、レコード関係のパッケージやらせて頂ければまぁいいやと。

—今回の北爪さんのキャラクターについて何かありますか?

美樹本=んー、そうですね。1や2と比べてどうこうっていうのは特に何ていうか…4年もあいちゃってるしね。まぁ、1から2へ絵柄がガラっと変わったのはすごく斬新だった訳だけど、一回変わっちゃった以上、2から3へとまたガラっと変わっても…まぁ変わった方が自然じゃないかって気がするから(笑)変わって良かったと思うし。もうこの際ね!1、2、3全部変えるしかないって感じあるし。あと、いつもの北爪さんの絵となんか感じが違うんだよ。最初ラフ頂いたときにね、わぁ、なんか面白そーだなぁ」と思ったんですけどね。

—なんか今回は少女マンガ風の絵柄をねらったっていう話ですね。

美樹本=かなり意識して変えられたみたいですね。大変だろーなーと思って(笑)

—PART3に関してはイヴのデザインのみの参加なんですか?

美樹本=えーとね、イヴのデザインっていうことになってるけど、結局また一度北爪さんがクリンナップしてるから…まぁクレジットにはね、デザインになっているけれども、原案っていうか、ラフに近いですよね。立場としては。ま、それはそれでいいんじゃないですかね。やっぱり作監さんが全部描いた方が一番いい形だと思うし。だからその辺、仕事やるときに結構困る部分で。これに関しては自分の仕事だっていう…縄張り意識ではないけれども、自分のものにしておきたいっていう欲みたいなのは誰でもあるから、自分で描きたいって気持ちもあるんだけれども、でもね、仕上がり考えると作監の人が本当は全部描くのが一番いいと思うし。それは1にしても2にしても、イヴなんてあの平野さんと梅津さんがね、デザインした方が良かったとそれは今でも思うんだけれども。ただ三作続けてずっと関れたっていうのは、それはそれで面白かったなって思いますよね。

—PART3のストーリー的な部分で何かありますか?

美樹本=ストーリーは1と2が続きもので一区切りついちゃったから、まぁ3作目は時代とばすしかないよねという(笑)ただ、ストーリーどうこうよりもちょっとね、スケジュール的な問題があったんだろうけれども。その辺はもうちょっと仕上げに時間がとれると良かったんじゃないかって気はしますね。

—今回は前編と後編で半年ぐらいですか。

美樹本=そうみたいですよね。特に1と2がね、当時としてはかなり力作だった訳だからねー。大変でしょーね。あと個人的にイヴの本体っていうのは…まぁ好みなんだろうけど、ボクなんかはもうちょっとあまり見る人が想像しないようなものが出てきても良かったかなって言う気はしましたけれどね。それは2の時にも思ったんですけれどね。逆に2があいう形だったから、3作目で新たに本体っていうのが換えた訳だけどね。逆にもっと違うっていうか変わったものでも、それはそれで面白かったかなって気はしましたね。

—これからのお仕事の予定は?

美樹本=えーっと一応、ニュータイプのマンガが再開しました。それとあと別冊でマンガをもう一本シリーズでやります。あとまだはっきりした訳じゃないんだけど親子映画っていうのかな?つまり映画館とかでかかるのじゃなくて、学校とか公民館とかああいった所でかける映画、そういった話がもちあがって、それのキャラクターの方を。内容的には名作物ってことで。あとは今年の前半に画集をまた一冊。これは角川文庫の絵を中心にしてB5サイズぐらいで出る予定です。それとテレビ物の企画で噛んでるのもあるんだけれど、それはまだ…まぁ企画を一、二本ってとこですか?でもアニメの方はキャラクターやって、作監やって…まで行くとかなり気合いがいるかなって。他の仕事を整理しないと難しいと思いますね。あと絵本の話がありまして、前に一度やらないうちに話が自然消滅(笑)ってのがあったから今回は出したいと思っています。

120° MEGA FILE

MEGAZONE 23 PART II

STAFF and CAST

STAFF

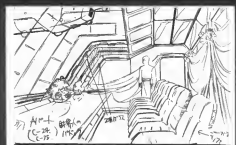
企画　佐木敏奈
原作・総監修　石黒智
監督　板野一郎
構成　山田勝久
プロデューサー　三浦亨
脚本　望山博之
演出　長谷川康雄、山田勝久
キャラクターデザイン　梅津泰臣
スペシャルキャラクターデザイン　美樹本晴彦
メカニックデザイン　橋沼秀樹、黒牧伸志、宮尾岳
美術監督　荒井和浩
音響監督　本田保則
撮影監督　新井隆文
音楽　喜東詩郎
絵コンテ　板野一郎、長谷川康雄、山田勝久、清積紀文
原作画監督　梅津泰臣
メカ作画監督　板野一郎
イヴ作画監督　門上洋子

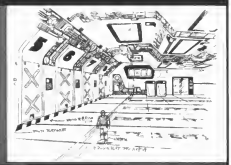
CAST

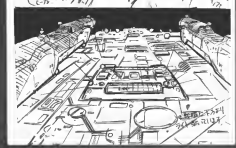
矢作省吾　矢尾一樹
高中由唯　川村万梨阿
B・D　塩沢兼人
イヴ　宮里久美
ライトニング　千葉繁
白鳥少尉　速水奨
シンディ　小笠あう子
レイナ　榊原良子
ラッコ　西村智博
ダンピ　坂本千夏
ガラム　井上和彦
ガッツ　塩屋浩三
ジェイス　二又一成

BACKGROUND ART

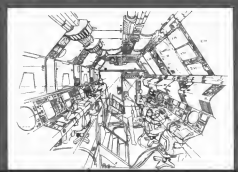
▶いまにも崩れ落ちそうな旧大使館跡がトラッシュのアジトになっている。きれいとは言えないが、とにかく広いので彼らはお気に入りのようだ。



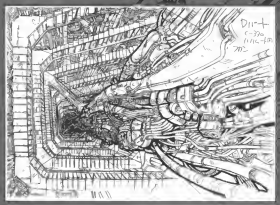


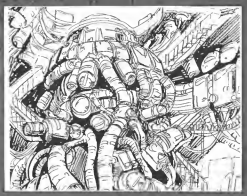


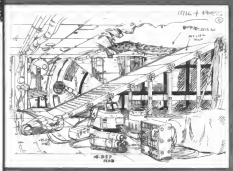
▶軍部はメガゾーンの人々に知られぬよう秘かにバハムートを掌握、独自に開発した兵器を用いてデザルグの猛攻に対抗していた。しかし、デザルグはメガゾーンよりも50年程度技術が進歩しており、戦況は悪化する一方だった。



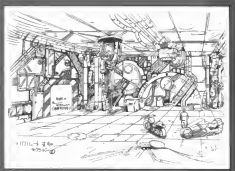
▶メガゾーン23の中枢部を担う巨大コンピュータ。500年前、人類が犯した戦争という誤ちを二度と起こさない人間を選んで地球へ送り返すというのがバハムートの使命であった。そして皆直達が選ばれ、地球へと帰還したのだ。

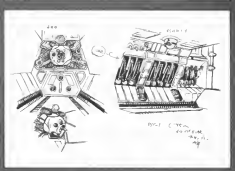


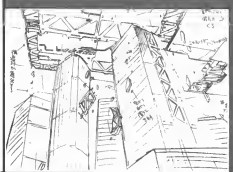


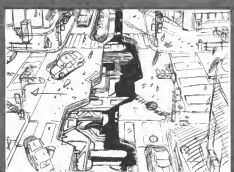


▶メガゾーン内の都市は世界各地の都市の一番平和だった頃を模して作られている。メガゾーン23に関していえば20世紀後半の東京がその手本になっている。他のメガゾーンはもちろんまた違った都市、時代を模してつくられている。









▶軍部の情報操作によって、メガゾーンが外部からの驚異〝デザルグ〟に脅かされている事実は完全に隠され、市民は偽りの平和の中に溺れていた。しかし、デザルグは大編隊をメガゾーンに向け出撃させた…。

▶メガゾーン23PARTⅡの中でイヴは、軍部の支配下におかれたバハムートの中から7Gのオペレーターである舎弟に助けを求めた。舎弟をはじめとするトラッシュの仲間達がバハムートに集まり、イヴは彼らをメガゾーンから脱出させ、地球へと帰還させるのだった。

▶イヴ…彼女はメガゾーン23を司る巨大コンピューター『バハムート』が作り出す虚像であり、イヴプログラムの象徴的存在であった。

▶彼女の使命は戦争という罪ぢを二度と起こさない人間を選んで地球へと送り返すことだった…イヴはその人間として舎弟達を選んだ。

EVE

EVE Character Designer: Haruhiko Mikimoto

●時祭イヴ

SHOGO YAHAGI 矢作省吾

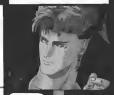
▶軍部に村下暫美殺しの容疑をかけられた省吾は仲間の率いる暴走集団"トラッシュ"に身を潜めていた。しかし、そんな省吾のもとにあのイヴからの悲痛な叫びが!! 省吾はイヴを救うために再びガーランドを入手すべく、仲間と共に軍部へ自ら乗り込むのだった!

▶ガーランドを入手して以来、機密情報に関わるようになり、軍に追われる身となった省吾だが、ついにイヴとの接触のときが来た!

Y 高中由唯
YUI TAKANAKA

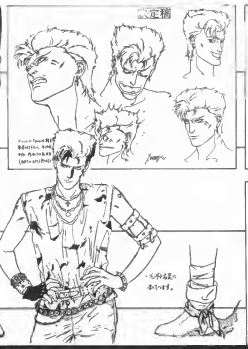
▶いままでは勝ち気で活発だった彼女も省吾に出会い恋を知ったことで、戦いに出て行った省吾を一人ロフトで待ち続けるような可憐な少女になっていた。省吾との再会を思う一心で彼女は省吾の友人が率いる暴走族"トラッシュ"に入り、省吾が戻るのを待ち続けるのだった。

▶省吾に恋する18歳。暴走族に入り、省吾達と共に悪や軍家と戦うが傷つき倒れる。だが由唯の身はイブの手に委ねられるのだった。



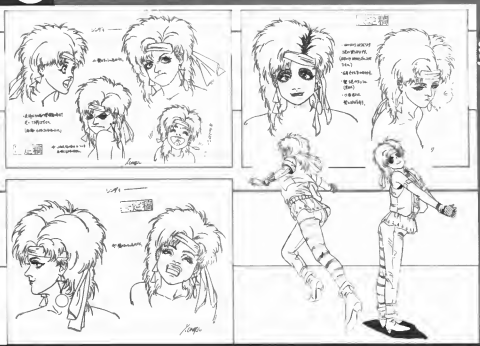
▶省吾の友人で暴走族トラッシュのリーダー。一見するとハチャメチャな性格だが、個性派ぞろいのメンバーひとりひとりに気を配り、うまくまとめあげる細やかな神経の持ち主まで、仲間からの人望も厚い。イヴの熱烈なファンでもある。

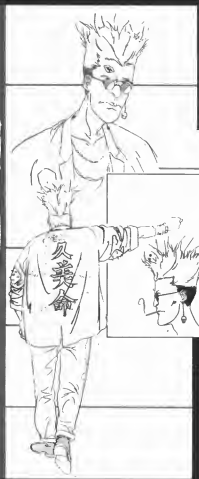
ライトニング
RIGHTNING

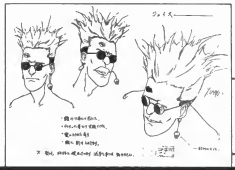


▶トラッシュのメンバーの一人で底抜けに明るく、チームの中でもムードメーカー的存在な17歳の女の子。他の女性メンバーであるダンビ、レイナとは気の合う仲間で、三人そろって由唯一人に世話を焼いたりと、結構楽しんでいる。

シンディ
SINDY

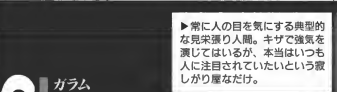






J ジェイス JEYS

▶外観はハデで、カルい奴に見えるが、実際は人より先に頭を使って行動する慎重なタイプ。トラッシュの中では参謀格で、ライトニングの貴重な片腕だ。

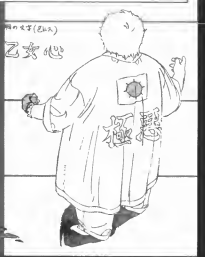


▶常に人の目を気にする典型的な見栄張り人間。キザで強気を演じてはいるが、本当はいつも人に注目されていたいという寂しがり屋なだけ。

G ガラム GALAM

▶外観はとてもコワイけど、実際は世話好きのオフクロさんタイプの18歳。ガラムが負傷したときも放っておけず、ついつい助けてしまう性分なのだ。

D ダンピ DUMPI

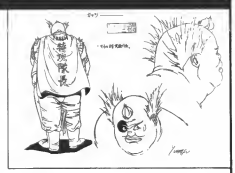


▶トラッシュの中でいつもせわしなく動き回ってるヤツ／人のジャマばかりしているが、なぜか人からは憎まれない得な性格。左のマユゲを剃り落としている。

L ラッコ ACCO

▶トラッシュの女性メンバーの中では最年長の20歳。そのため落ち着いた女性らしさ、色っぽさを持ち合わせている。仲間から信頼のある姉ゴ肌タイプ。

L レイナ AYNA



▶トラッシュの中の特攻隊長。その名は自らのマントにも刻み込まれている。精神的にも肉体的にも人並みはずれたスゴサを持っている／愛嬌もたっぷりだ。

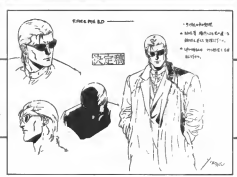
G ガッツ ATS

ビーディー

B.D

▶自分が正しいと信じたことを冷静な判断と堅実な行動で実行していくタイプのA型の30歳。B・Dは支配、体制、権力を最も嫌っている。しかし、それらと戦えば戦うほど自らがその象徴となってしまう事がB・Dにとって皮肉といえば皮肉だったのかもしれない…。

▶彼自身は戦うことをあまり好まない。軍人として戦わなければならないときの己をよく知っているだけなのである。



S 白鳥少尉 HIRATORI

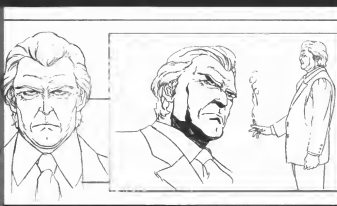
▶軍部の事実上の指令塔である白鳥。B・Dに忠誠を誓う彼は省吾たちをイヴに近づけまいと決死の覚悟で戦いに挑む。自分の信じる正しき道を軍部に晃い出し、委ねていた白鳥は最後の戦いの中に命をかけて飛び込んでいった。

N ナカオ NAKAO

▶B・Dの副官で、B・Dが行う軍部としての計画を忠実に実行する役目を担っている。デザルグのメガゾーン進撃に対抗すべく様々な手を尽くすが、如何せん軍事力に約半世紀もの開きがあり、形勢は悪化する一方だった。

FX. CAPTAIN

▶軍部の宇宙船FX-101の艦長。



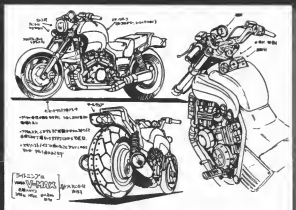
E 夢叶影弦 EIGEN YUMEKANOU

▶田唯の友達だった夢叶舞の父。夢叶財閥総帥として政財界に多大な影響力を持つ。軍部に多額の出資をしていたが、形勢不利とみたとたん即座に寝返った。

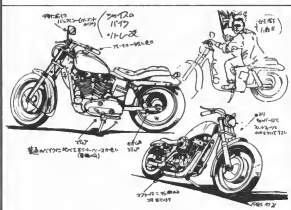
MEGAZONE MOTORCYCLE

▼メット各種

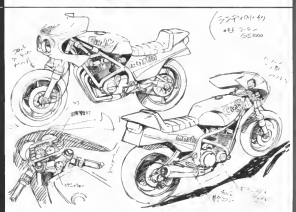
▼V-MAX ライトニング



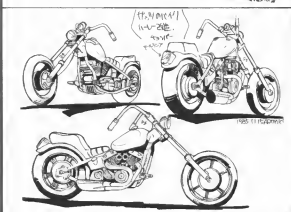
▼ハーレーカスタム ジェイス



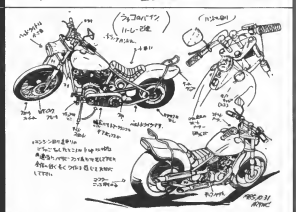
▼モトマーチンGS1000 シンディ



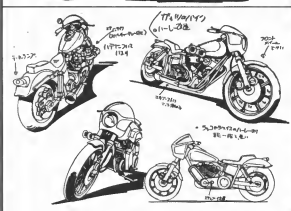
▼ハーレーカスタム ガッツ



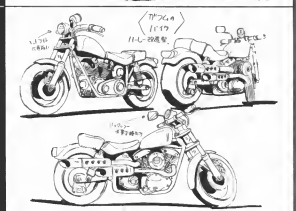
▼ハーレーカスタム ラッコ



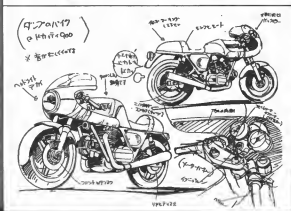
▼ハーレーカスタム ガッツ



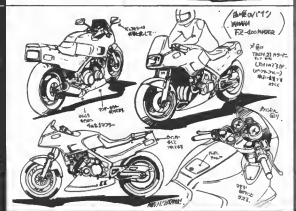
▼ハーレーカスタム ガラム

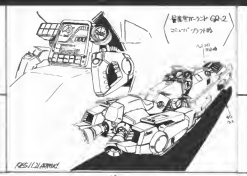


▼ドカッティ900 タンピ



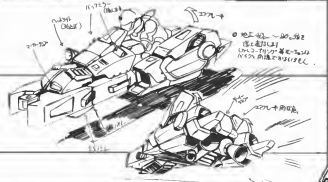
▼FZ400 PHAZER 由唯

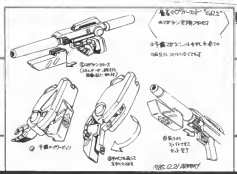


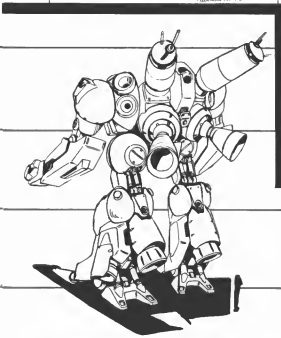


▶量産型準正式採用ガーランド。前機ガーランドのノウハウと実用型反重力システム、姿勢制御用バーニヤ、スラスターを装備する。全ての面でプロトガーランドの性能を上回り、対デザルグ戦のため軍がハーガンに代って配備した。

G GR-2 ガーランド
G R-2 GARLAND





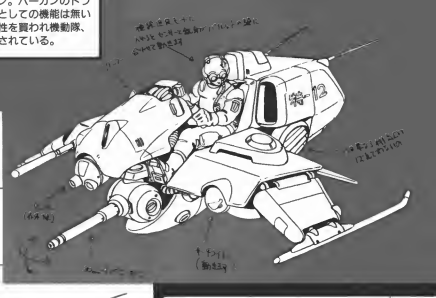


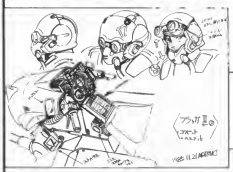
▶スペースハーガンを原型としてさらにOG、O気圧対応型に改良を加えたハーガンの発展型とされているが、ほとんど原型の面影は残されていない。各部にある兵装用ハードポイントにオプションでミサイルパックを装備できる。

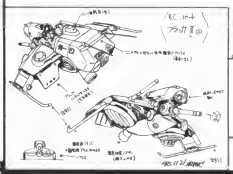
O 00ハーガン
O HARGUN

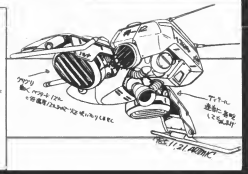
F フラッガ-2 LAGGA-2

▶前バージョンのフラッガより操作性、バランスコントロール、出力、センサー類が改善されたセカンドバージョン。ハーガンのトランスポーターとしての機能は無いが、その機動性を買われ機動隊、警備隊に配備されている。



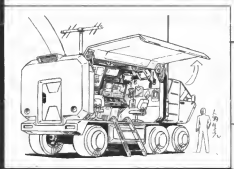






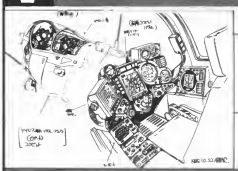
V VTOL・ウーフー VTOL・UHU

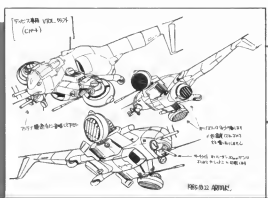
▶全長13.5m、最高速420km／hの白鳥中尉の使用する専用の中型VTOLコマンドクラフト。その機体には市街地の車両の交通状態をコントロールする交通管制装置を搭載しており、前席のパネルには随時、情報が送り込まれている。



MILITARY TRUCK

▶軍の有する多目的使用のためのジープ・トラック。指揮車、投光器付車輌等、様々なタイプがある。



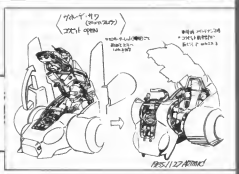


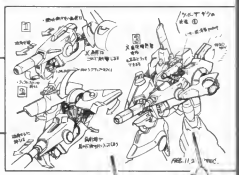
WILL DE-SAU

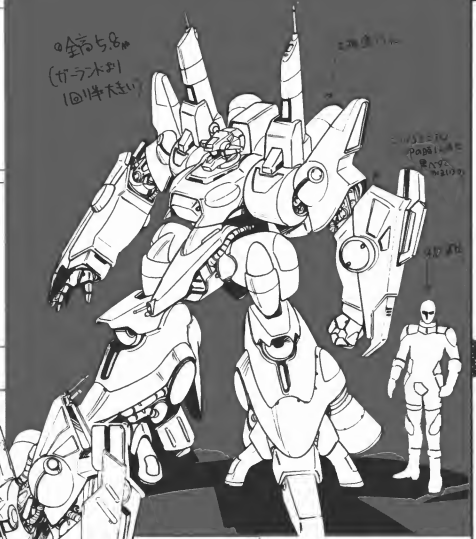
ヴィルデ=ザウ

▶ガーランドタイプの発展型で、どの様な重力下でも機能を十分に発揮できる完成された汎用マニューバスレイブ。操縦は思考伝達システムを用い反応速度をあげているが、その反面制御できるパイロットが限られてしまい、配備されたのは一部のエースパイロットのみとなった。

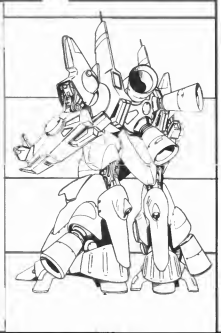
▶武装としては肩に装備された巨兵戦用プラズマサーベル、これを肩に接続した[illegible]ガン、プラズマライフル、プラズマキャノン等。







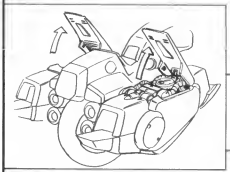
▶B-D専用のスペシャルチューンタイプ ザーメ・ザウ(ZAHME-SAU)。

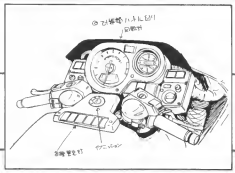


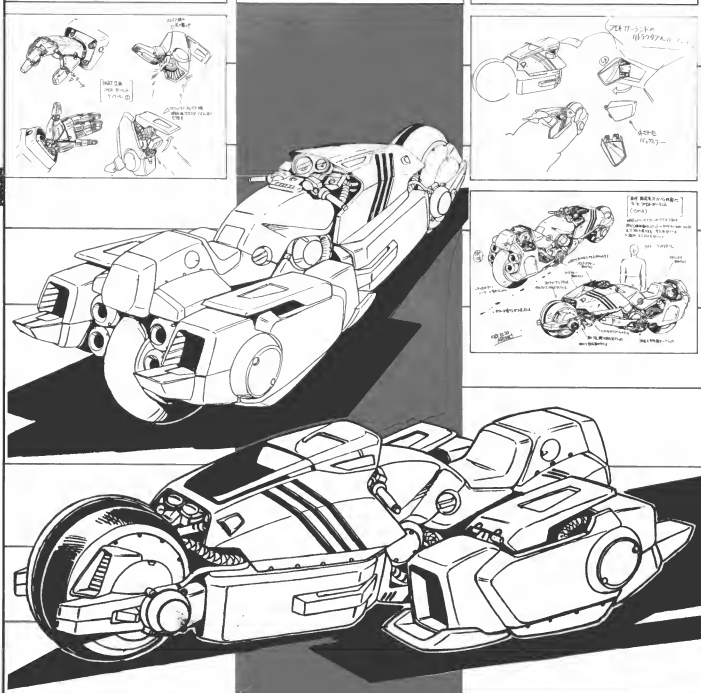
プロトガーランド
PROTO GARLAND

▶前作で破壊されたガーランドに、量産化されたガーランドGR－Ⅱのパーツを使用して修復されたもの。下半身に関してはほぼGR－Ⅱのパーツが使用されているために反重力システムの性能は向上されている。EVEとダイレクトリンクできる唯一のユニットでもある。

▶前作で大破したものを軍が回収、修理を行った。量産用のパーツが数多く使用されており、細部がかなり変更されている。

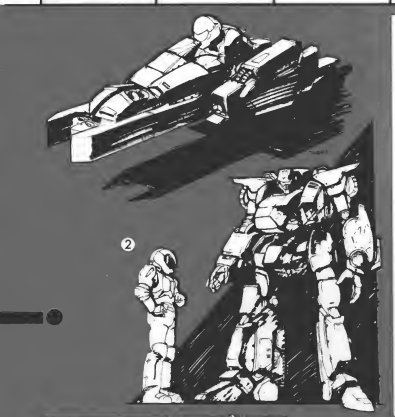


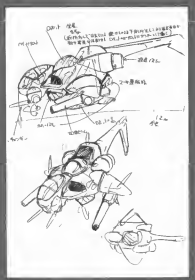


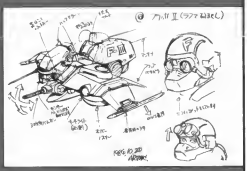


PREPARATORY DESIGN BOARD 準備稿集

1. 量産型ガーランド。大きなデザイン変更はなかった。
2. ハンターガーランドの別タイプ。ヴィルデ・ザウの原型となる。
3. ガーランドのバリエーションとして描かれたハンターガーランド。
4. ヴィルデ・ザウB・Dスペシャル。頭の形状が変化している。
5. デザルグ強襲空挺戦車のラフをまとめたイメージデザイン。
6. 企画書より。量産型ガーランドの二形態のイメージ。
7. ゼロゼロハーガン。この時点では前作のハーガンが由体だった。
8. プロトガーランド発表会用バージョン。足のつけ根が多少異なる。
9. ハンターガーランドのラフ。右手が成形炸薬になっている！



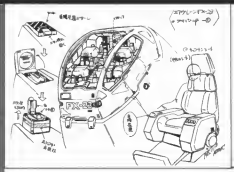


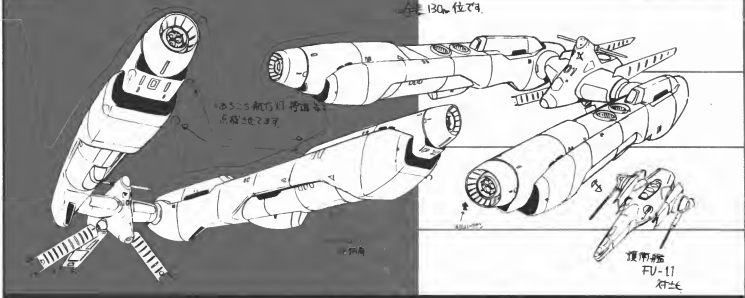


▶全長 130m にも及ぶメガゾーン軍部期待の大型戦艦。5段加速器付三砲身集束粒子砲を2門、多数のミサイルランチャーを有し、近接防衛用エネルギーシールドに加え、ゼロゼロハーガン、ティーバル4を搭載。

A エアグレーン FX-101

AIRGRAIN FX-101

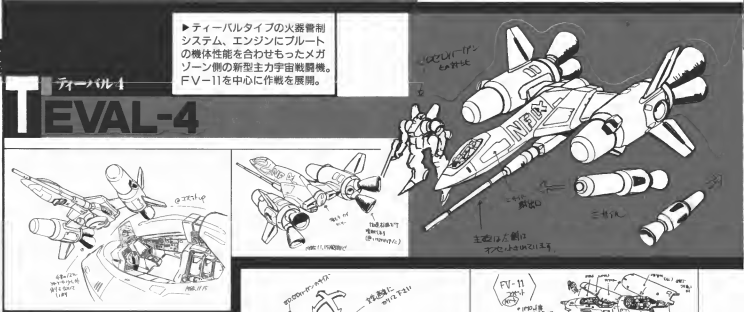




▶ティーバルタイプの火器管制システム、エンジンにブルートの機体性能を合わせもったメガゾーン側の新型主力宇宙戦闘機。FV－11を中心に作戦を展開。

T ティーバル4

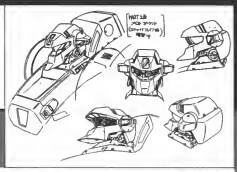
TEVAL-4

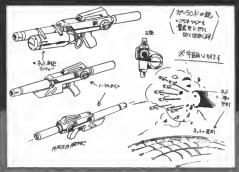


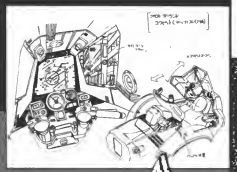
▶FX－101の護衛艦。7人乗りで、長距離エネルギーキャノン2門、遠射エネルギープラスター2門を装備し、ティーバル4部隊4個小隊に指令を下す。

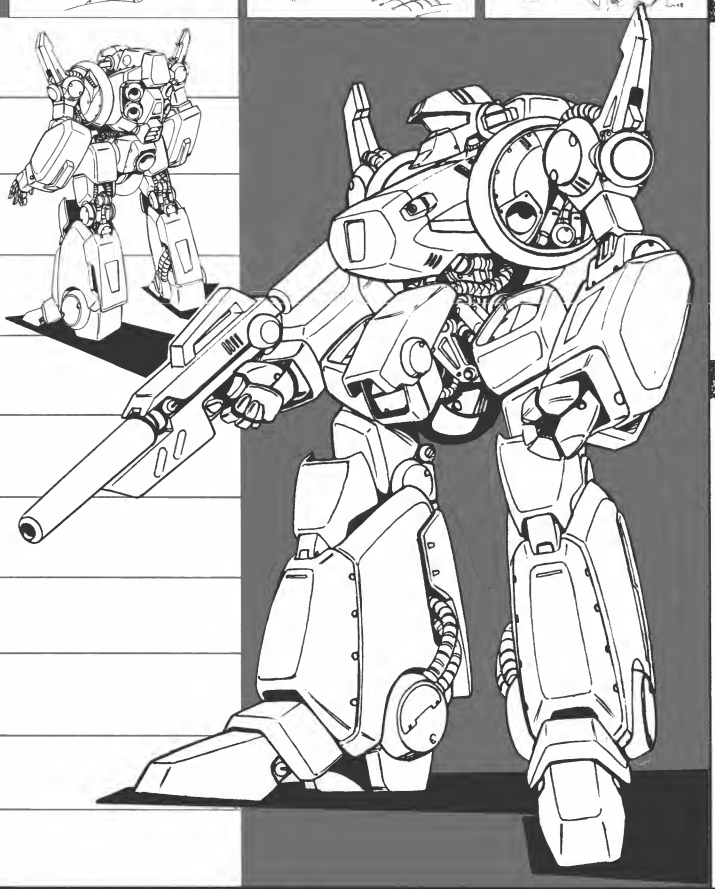
F FV-11

FV-11





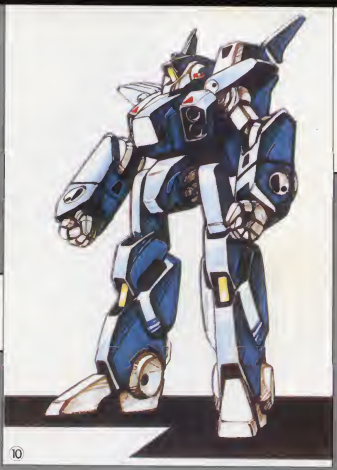




11

11
ファイティングビークル“ガーランド”。軍が極秘裡に開発した反発重力システムにより地上を疾走する。

10
インターバトラー“ガーランド”TV企画時にデザインされたガーランド。主人公、種駒が手にしたメカという設定。



10

6

5

9

8

7

MEGAZONE 23 ILLUST GALLERY

1 IMAGE BOARD・S. ARAMAKI
2 IMAGE BOARD・H. MIKIMOTO
3 IMAGE BOARD・H. MIKIMOTO
4 IMAGE BOARD・T. HIRANO
5 POSTER・T. HIRANO, H. MIKIMOTO, G. MIYAO
6 IMAGE BOARD・G. MIYAO

MEGAZONE 23 PART II

7 IMAGE BOARD • S. ARAMAKI

8 IMAGE BOARD • T. HIRANO

9 IMAGE BOARD • S. ARAMAKI

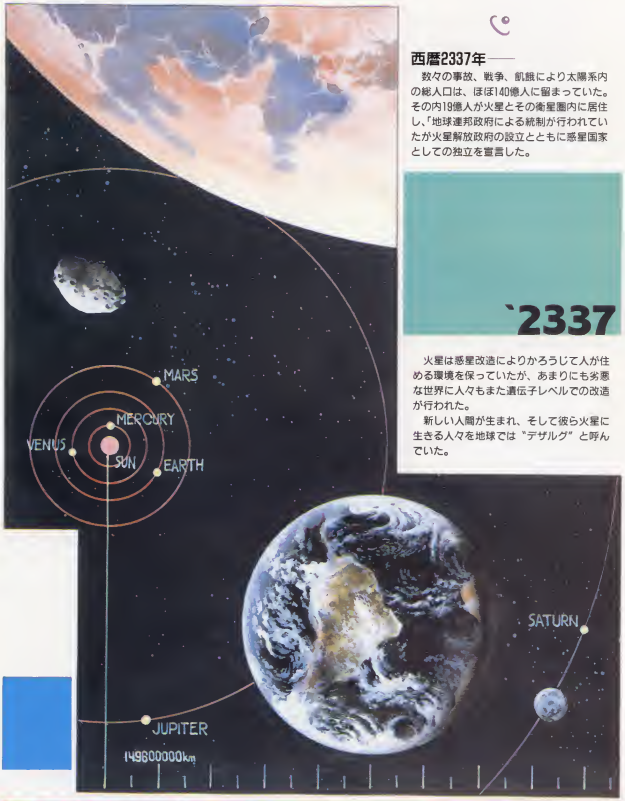
7

9

8

OMEGACITY 23

PRESENTATION BOARD • G. MIYAO



西暦2337年——

数々の事故、戦争、飢餓により太陽系内の総人口は、ほぼ140億人に留まっていた。その内19億人が火星とその衛星圏内に居住し、「地球連邦政府による統制が行われていたが火星解放政府の設立とともに惑星国家としての独立を宣言した。

`2337

火星は惑星改造によりかろうじて人が住める環境を保っていたが、あまりにも劣悪な世界に人々もまた遺伝子レベルでの改造が行われた。

新しい人間が生まれ、そして彼ら火星に生きる人々を地球では“デザルグ”と呼んでいた。

ILLUSTRATED STORY

MEGAZONE

夢野れい:LEY YUMENO

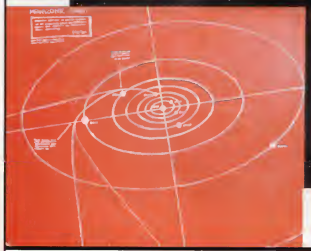
アダム システム(ADAM SYSTEM)
建造期間2335～2353年
鉱石採掘基地である月をその体積の40%を人口物にて改造、地球の半径40万km圏内進入を完全に防御、破壊する兵器であり、38万km彼方の地球再生システムを監視する。

地球では環境破壊、大気汚染、生態系の崩壊、自然出産による奇形児の生まれる確率は70%に達し、人々は外出時のマスク着用を余儀なくされた。
絶滅の危機にひんした生き物はコールドスリープにより、いつ目覚めるとも知れずガラスの容器に保存されている。

「地球の再生、そのためには人間を一時排除すべきである――」
2331年、地球連邦政府はハインケル博士の提唱する「地球再生計画」の実行を決議。

ここに5世紀に渡るプロジェクトが始まるのである。

フェルディナント・F・ハインケル
2270年、ドイツに生まれる。連邦工科大学教授。物理学、工学博士。専攻は天体物理学、素粒子物理学、放射線、惑星化学、地球有機化学、生物化学等。



各メガゾーンの都市は巨大コンピューター「バハムート」(左図)内部のイヴ・プログラムによって管理され、巧みな情報操作とマインドコントロールによって市民に500年の安息を与え続ける。

メガゾーンの航路はバハムートが恒星間飛行中人間が移住出来る惑星がないと判断した場合、最終的に地球に帰還するようにプログラムされている。その際再び地球に同じ過ちを繰り返さぬ様イヴ・プログラムによる矯正を受けなければならない。

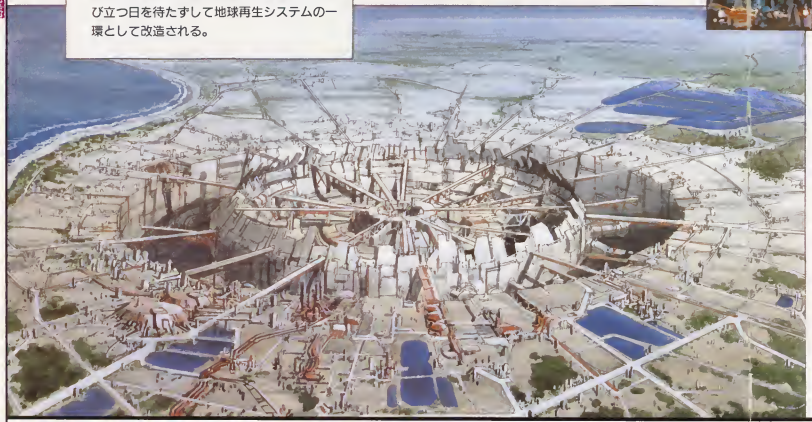
イヴ・プログラム EVE PROGRAM

アダムシステム、メガゾーン等の基本設計者ハインケル博士によって作られたプログラムである。その作りだす偶像は博士の助手、時祭イヴに似せて作られた。

市民がバハムートの管理から逃れるには7つのプロテクトを外さなければならず、そのキーワードは時祭イヴの遺伝子パターンが博士によって組みこまれていた。

MEGAZONE 33(EDEN CITY)

反重力システムを新しく導入した33番目の都市宇宙船。だが建造中戦争の影響により飛び立つ日を待たずして地球再生システムの一環として改造される。



都市宇宙船メガゾーン Town ship 'MEGAZONE'

2335年に建造開始、2345年にメガゾーン1完成、以後4隻のベースで建造される恒星間飛行船である。アダムシステム始動と同時に地球の全市民を乗せ移住出来る惑星の探査へと旅立つ。

全長140km、1300万人もの人々が船内の"都市"に居住、都市は各メガゾーンによって異なり、地球上特定の場所の一番平和であったとされる時代に作られた。

MEGAZONE 1(BIG APPLE)

都市は1950年代のニューヨークを模して作られている。

ILLUSTRATED STORY MEGAZONE 72

2349年、クラウディア海戦

ベースライン39.1"、1349.67万km

メガゾーン建設プラントがデザルグ戦闘艦隊の攻撃を受ける。この戦いで№13、14、15、16の４隻のメガゾーンが掠奪された。

2353年、月面クラビウス会議場にてフェルディナント・F・ハインケル博士暗殺（この事件には地球連邦政府の政治的陰謀があったと思われる）

同年、惑星を内側より破壊する兵器が開発された。これの使用により２年の歳月をかけ火星は崩壊する。

New Generation War

2347年、デザルグは地球連邦政府に対し宣戦を布告。戦いは太陽系全域へと広がっていく。

2348年、地球はデザルグからのミサイル攻撃を受け34億人もの人々が死亡。

2355年、アダムシステムの作動開始とともに地球連邦24隻、デザルグ4隻のメガゾーンはまだ見ぬ宇宙の彼方へと旅立っていった。

2356年
海王星軌道付近で地球連邦船団とデザルグ船団との間に戦闘、この戦いで双方5隻のメガゾーンが大破。デザルグ船団は大きくコースを外れる。

2363年
先の戦いによりメガゾーン22の航行が不可能となる。

2489年
デザルグ船団、異文明と接触。

2855年
メガゾーン23、地球へ帰還。

MEGAZONE——END

ガーランド(GARLAND) SMS-18E

2353年まで多くのマシンソルジャーが開発され、前線で戦果を挙げていた。SMS—18Eはサイバーシステムを導入した最後のガーランドでプロトタイプ1機が作られたが実戦には参加できなかった。
エデンシティ地下500mに格納される。

博士の暗殺を機に時祭イヴは、最後まで地球再生計画を見とどけるため自ら地球に残り、一人コールドスリープに身をまかせる。

MEGAZONE 23 GUIDEMAP

YOU ARE OPENING THE DOOR OF THE TRUTH.

MEGAZ ONE23 って何だ?

What is megazone?

という訳でメガゾーンの世界の中に流れる物語の本筋は理解できたかな? このメガゾーンは今、地球規模で問題になっている環境問題に対するいわば警鐘の物語である訳なんだね。このページではさらにメガゾーンの流れをわかりやすく図にまとめてみたのでよく読んでおいて欲しいノ そして、いよいよPART 3へと展開するのだ!

ADAM

●2010年、地球環境保護ネットワーク(GNN)の呼びかけで、世界中の科学者が集まり、人類の存続について討論を行なった。その結果、人類は今から500年の間を置き、さらにより次の時代の人間を選択する。

消滅

新世代 MEGAZONE 23 PART II

●地球へ降下するバハムート それは機械のノアの箱舟だ。

■互いを傷つけあうバハムートのプログラムXXXは「地球」へと向うメンバーそしてVにも心が芽生えたように、AD2040年、彼ら新世代に未来を託す事ができるんだ。そして、ザルグは……

MEGAZONE PART III 現実

■そして、この事によって、再生された地球人類は又、新たな宇宙へ旅立つ。Dr.Toryはこの人々の伝説の地、再びこの地上へ降りる。新たな旅立ちと又、虚構の中に潜むもう一つの真実が……。

MEGAZONE

●主人公、宮古大尉の生きたラビュトル時代の王国。ある日とかぶったカブトのエイリアンに宇宙を追われた人々を乗せ、新天地を求める2隻の宇宙船が旅立った。それがメガゾーンとデザルグだ。

接触 MEGAZONE 23

■500年の時を超えて今、再び同じ人間同士が血を流し合う。コンピューター、バハムートによって作られた20世紀の幻影の中で若者達は情熱だけを武器にして真実を探した。

●女性の地を求めるはずの2隻の間でまたしても醜い争いはあるこった。お互いにも大損害を追った2隻はこの時より別々のコースを進む、それぞれの憎しみを心に残し…。

DIE-ZALG

PROBE

●人類は自分の手で地球を死滅に追いやった。そこで国際連合が地球保護活動プログラムのAD AM計画を設定し、人類の存続に努めるため、バハムートを作動させ500年後に甦らせておくことになった。メガゾーン23にのこのデザルグもそんな武器の1つ。人類を乗せ宇宙へと飛びたった宇宙船ノアの箱舟。しかし異文明との接触によりデザルグの力は大きくかわったのだ。デザルグはメガゾーンに接近、メガゾーン23にとって強力な武器となり戦闘をしかけてくるのだ。

自動攻撃弾

▼デザルグ側の突撃装甲機。全長10.4m、本機は戦車でも戦闘機でもない、機体後部に自動攻撃弾2発を搭載し、機体上部に様々なセンサーを装備している。自動攻撃弾は目標物発見後にシュリムゲルツから射出され、目標に対し何本もの触手をからませ破壊する。

STURMGELTU

MEGAZONE23 II

● ILLUSTRATED by HIROYUKI KITAZUME

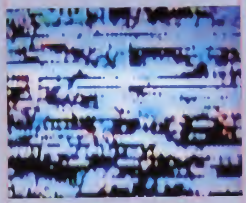
歴史が無数のミクロな物語に断片化されていく。
そして、地平線から…一種の神話的叙事詩、人類の文明崩壊の切迫感からくる感星的、地球的ヴィジョンが昇ってくる。
戦争テクノロジーの急速なイノベーションによって、廃棄処理すら不可能となった戦争機械の墓場こそ、デッド・テック・ランドスケープとして誘導される近未来画像＝サイバー・ヴィジュアル『メガゾーン23』との終点でもあるのだ。

虚構は現実ということがある。

1989

ORIGINAL VIDEO ANIMATION

MEGAZONE23 SECTION



MEGAZONE23
III

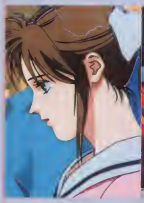
CYBER SHOT

(イヴの目覚め)

CYBER SHOT

STORY

エデンシティ…地球に残された最後の街。エイジ・タカナカはそんな街でバイクとゲームに明け暮れる普通の少年だった。サイクルアウトを果たした彼は友達とサイコランドに集っていた。エイジはそこでウエイトレスをしていたリョオという少女に出会う。なんとか彼女をデートに誘うことが出来たエイジは得意げにゲームマシンに乗り込んだ。



CYBER SHOT

STORY

ゲームを終えたエイジはリョオと2人で夕方の公園に出た。CGパフォーマー"イブ"に憧れる彼女はイブが実在することを信じ、イブに会う日を夢見ていた。エイジは早速、リョオのアクセスコードを調べるが、何故か彼女に関するデータが存在しない事に不信を抱く。翌日、E＝Xに初出社したエイジは局長から直々にガーランド搭乗を言い渡される。

CYBER SHOT

STORY

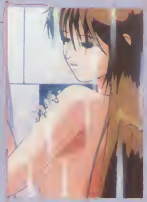
サイコランドのパブでエイジは仲間からサイクルアウトを祝うパーティーを受けていた。浮気を帯びたエイジはその勢いでゲームマシンの完全クリアを目指すが、ゲームにネットジャッカーが侵入／エイジは激しい電撃を受けてしまう。その夜、エイジはバドと共にネットワークに侵入し、リョオのデータを消した犯人を探そうとするが失敗してしまう。

CYBER SHOT

STORY

翌日、エイジはE＝Xから昨夜の行為を反逆行為としてみなされ所属破棄を言い渡されそうになる。しかし、E＝Xはそんなエイジさえも必要としているため破棄は取り消されるのだった。命拾いをしたエイジはガーランドのシミュレーションルームでテスト用のガーランドに搭乗した。しかし、そこにまた外部からネットジャッカーが侵入してきたのだ。

CYBER SHOT



STORY

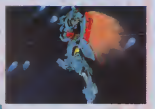
エイジはガーランドを家に持ち帰り、調整を行なっていた。するとそこへあのリョオが突然訪ねて来た。エイジはリョオを部屋に入れるが、途端に部屋のシステムが外部から操られ閉じ込められてしまう。エイジはガーランドを使用して窓を破り、外へと脱出し難を逃れるのだった。次の瞬間、システムは大規模なネットジャックに襲われていた。

CYBER SHOT

STORY

E=Xはこの事態に対処すべくガーランド隊を出動させた。ミューラーから送られてきたプログラムを分析、ネットジャッカーの居場所を突き止めたエイジ。E=Xに喋付けられたシオンはマシンソルジャー"ハーガン"でガーランドに立ち向った。エイジはシオンと一騎討ちにもち込むが、エイジのガーランドにヤコブがリンクしてシオンを倒してしまう。

CYBER SHOT

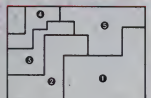


STORY

エイジが倒れたシオンに駆け寄ると、シオンはエイジにポイントゼロへ向うよう指示した。ポイントゼロで、本物のイヴが永き眠りから目覚めるというのだ。エイジがシオンの言葉通りエデンシティの最下層部へ赴くと、緑色の液体に満たされた水槽が現れた。そしてエイジが近づくと液体は消え、中のカプセルからイヴがゆっくりと目覚めたのだった…。

GARLAND

MANEUVER SLAVE COLLECTION



❶E-X GARLAND
❷PROTO GARLAND
❸GARLAND
❹GR-2 GARLAND
❺ORIGINAL GARLAND

乗りこなる。みたいな話になると気持ちライなってところがあるんだよねね。

■ガーランド開発秘話

大元のガーランドがあるよね。それとメガゾーンにあったプロトガーランドってこのうちが本当にかなり近いのかっていうとね、実はそうじゃないんだ。その証拠にオリジナルガーランドってのは変形しないんだねこれが。

どうしてなんだろうというと、最終戦争には色んなメカが使われて、その中になんだかわかんないケド変形するのがあったらいいんだ。そのデータを引っぱり出したある研究者がそれをガーランドだと思いこんじゃった訳。で、ためまた出てきたガーランドのデータとごっちゃになって出来たのがプロトガーランド。で、E-Xガーランドは地球にオリジナルガーランドがあるくせに、なんでまた変形するのかっていうと、まあその時の要求もあるんだろうけど、E-Xガーランドが作られた時はまだオリジナルガーランドが発見されてなかった訳だ。だからE-Xガーランドってのは実はメガゾーンで作られたプロトガーランドをダタキ台にして作られたものなんだね。

■オリジナルガーランド秘話

ガーランドっていうのはPART-1から見てもらえばスゴク良く解かるんだけど、ようするに箱のデータがいっぱいまってる『パハムート』ってコンピューターがあって、その中にガーランドっていう超兵器のデータが断片的にあって、それから流出して復製されたのが、このPART-1とかPART-2のガ

■E-Xガーランドについて

キャラクターがそうなんでロボットもスマートでシャープなものにしたいなっ…デザイン的にね。そういうところがスゴクあって、後はPART-2の因縁みたいな感じでガーランドへがあって、ハーガンがあって、最後に地球へ帰ってきて、ようするに最初に地球を出ることになった戦争の原因になった一番最初のガーランドってのが出てきて、それをやっつける事によってなんかその業を

牧志荒伸
ILLUSTRATED by SHINJI ARAMAKI

HARGUN

◇MANEUVER SLAVE COLLECTION◇

ーランドだったりする訳。そして、大元となったメカ、オリジナルガーランドが実は地球に残っていたという‼…つまりデータとして残ってたんじゃなくて、丸ごとそのモノがあったと。それがPART3に出てきたもので、大昔の…千年ぐらい前のものなんだけど、それをちょっとメンテナンスして…でも動かし方がよくわかんなくって、結構苦労して動かしてたということなんだけど。

■オレンジのハーガンについて

メガゾーンにあったハーガンていうのは、バハムートから引っぱり出したデータをもとに作ったものだから、なんか中途半端にバイクに変形したりする…。だから意外とオレンジが作ったハーガンってのは、直接システムからデータを引き出してるから、最終戦争で使ったものに近いかもしれない。だからあんなに今までのハーガンと外観が似つかないという…深いでしょー。

でも別の人が、このデータからならもっと違う、こういう物が出来るんじゃないかってことで最終的にストレートに作ると、それがヴィルデ・ザウになったり、それが意外とオリジナルガーランドに近かったり、そのデータが実は本当のオリジナルガーランドのデータだった…なんてこともある訳なんです。

それと今回のハーガンは、もっとゲーム機が露骨に胴体部になっているように本当はしたかったんだけど。ホントは何かゲーム機が、その世代の2次体験的ゲーム機だと思ってたのが、実はロボットのリアルなバトルだったってのが面白いかなって思ったんだけどね。まあ、それはそれで、また今度いつかやりましょうと。

あと、ハーガンの武器のハーケンについてだけど、特に意識してる訳ではないけど、今回のハーガンという意味じゃー今までを振り返ってみると結構そうだったんで、又やっちゃえ／みたいな感じもあります。

■フラッガについて

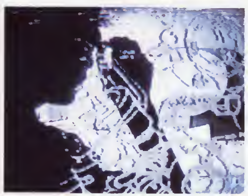
アレは一作目で柿沼さんがナンカそーゆーのをデザインして、よーするにバイクのような…非常にアレってアニメで使いやすいメカなんだよね、浮いてるし、人は出てるし、なんかイロイロできるし、きっとああいう簡単な乗り物がケーサツで持ってたりすると楽ではないか、便利ではないかと…。

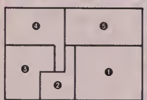
■量産ガーランドについて

本当はね、みんなE=Xでも良かったんだけど、ガレージキットメーカーからの要請もあったし、線が多かったから量産型ぐらいは線を減らそうと、そういう心遣いもあった。

■ガーランドの目について

PART1の時にもシャッターがガシャンとなって目みたいになるってのがあったんだけど、それを生かしたのと、一部で有名な大張正己君からの要請っていうのがあって目線をつけよう／って。あ／ハーガンにも目があるんだけど、正面から見えねーやヤベー





❶HARGUN(NEW)
❷OD HARGUN
❸SPACE HARGUN
❹HARGUN
❺WILDE-SAU

3 ENCYCL OPEDIA

1/20 SCALE SOFT VINYL KIT
MASTER MODEL by NAOKI SATO
PRODUCED by MILLENNIUM MODEL WAVE

E·X GARLAND

メガゾーン解放の鍵

■3シリーズを通して描かれた若者達とイヴ、そしてガーランド。前者が2Dファンに称賛されたように、後者のガーランドも常に3Dファンの注目の的だった。メガゾーン23Ⅱに登場の最新マシン、E-Xガーランドも最新の造形技術で完璧に再現されている。

3D OPEDIA ENCYCL.

1/144 SCALE SOFT VINYL KIT
DESIGN & MODEL by NAOKI SATO
PRODUCE by MILLENNIUM MODEL

ORIGINAL GARLAND

覚醒した旧人類の遺産

■常に若者達のパワーを解放する役目を担ってきたメカ、ガーランドのオリジナルと称される機体が、1000年の眠りから覚めて登場／レプリカよりずっまわり大きな機体を並べて比較できてしまうのも3Dならではの醍醐味だ。両者共ミレニアムモデルより発売中のソフビキットだ。

3D ENCYCLOPEDIA

1/20 SCALE FULL ACTION MODEL
MASTER MODEL by MASAHIKO SAITOH
NOT FOR SALE

GARLAND

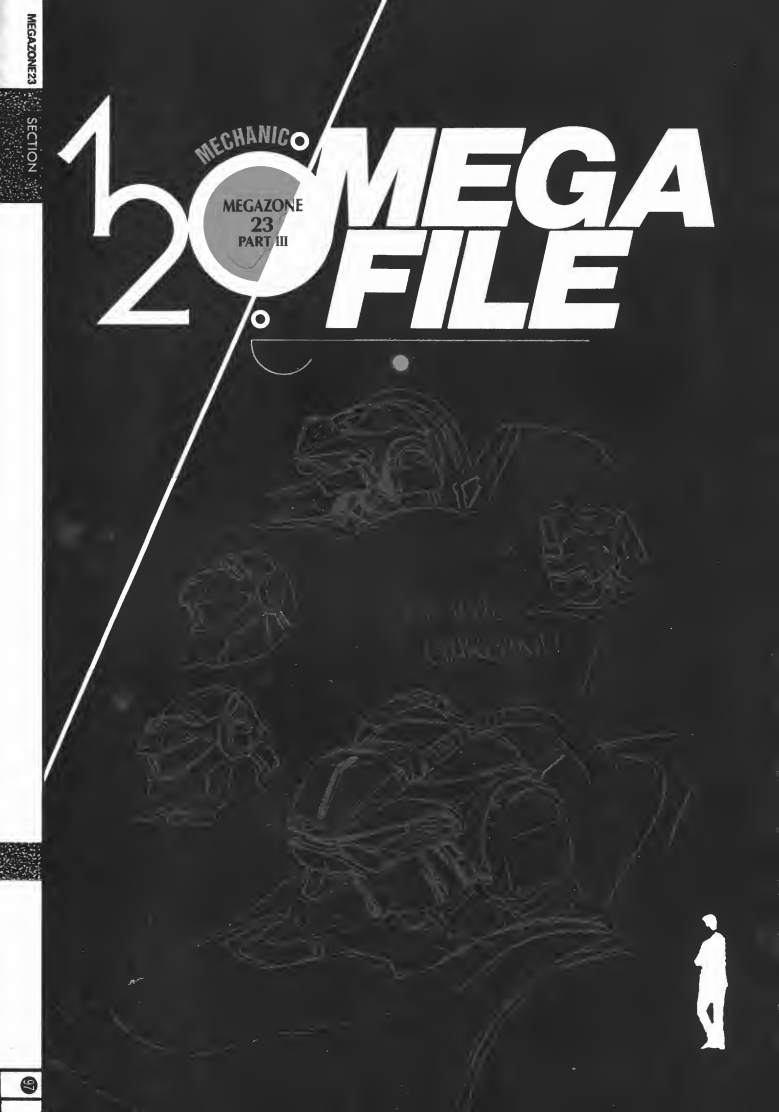
駆け抜ける真紅の弾丸

■メガゾーンの物語の鍵とも言えるのが、第1作目に登場した初代のガーランドだ。バイク形態からロボットへと、ライダーと融合するが如く完全変形するデザインに3Dファンは狂気した！そしてついにそのメカニズムは完璧に再現されたのだ！

← T ← R ← A ← N ← S ← F ← O ← R ← M

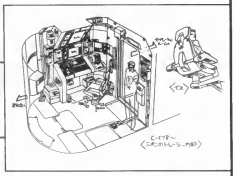
MECHANICO MEGA FILE

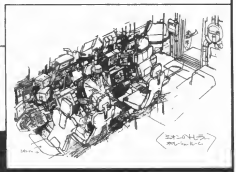
MEGAZONE 23 PART III



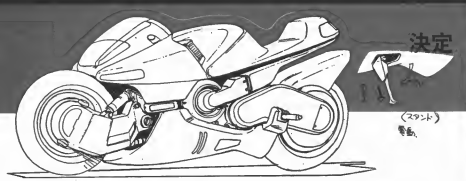
SION'S TRAILER
シオンのトレーラー

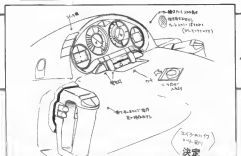
●シオンは仲間のオペレーターと共にこのトレーラーを用いてネットワークに潜り込み、E＝Xのデータバンクから「プロジェクトヘヴン」について導き出そうと試みていた。かなり大規模のトレーラー型移動端末といえる。

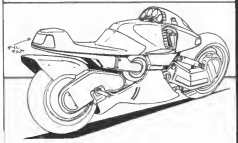


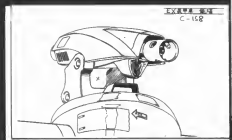


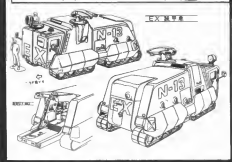
EIJI'S BIKE









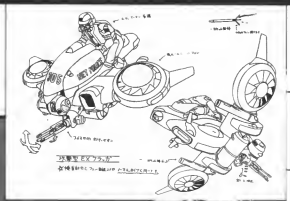


ARMORED TRUCK

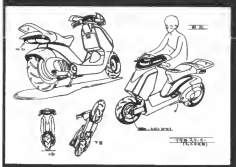
E=X フラッガ

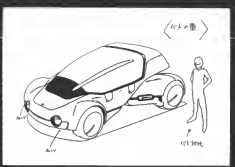
E=X FLAGGA

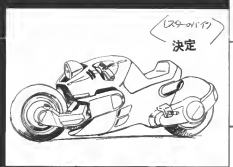
●エデンシティを掌握しているE=Xの警察機構の中で機動力という点では一目置かれているホバーバイク、フラッガ。一人乗りでパトロール、暴徒鎮圧などに用いられる。隊員のコスチュームは高密閉性で、特殊な耐性をもつ。

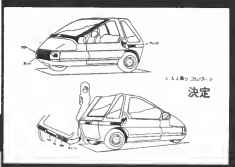


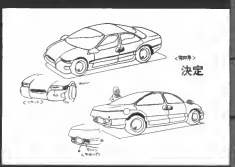
EDEN COMMUTER



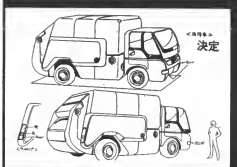


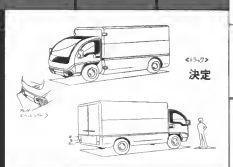


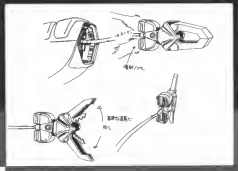


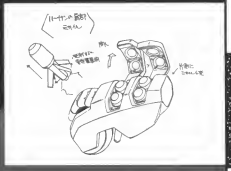


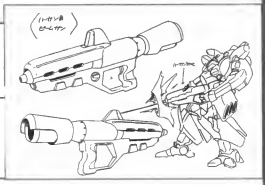
RISA'S SCOOTER	BUBBA CAR	LESTER'S CAR
COMMUTER	PASSENGER CAR	
GARBAGE TRUCK	LIMOUSINE	TRUCK

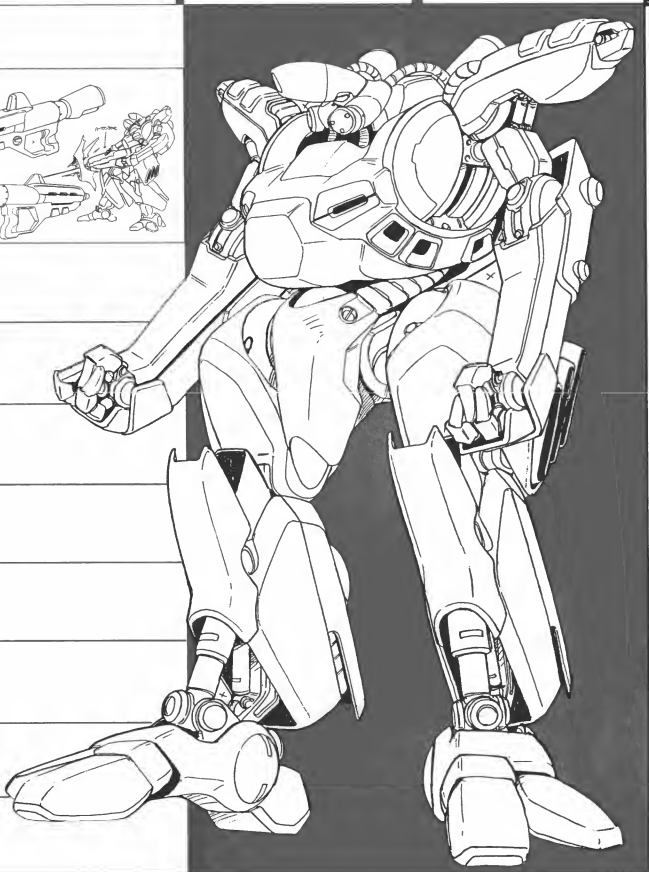


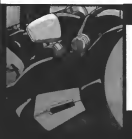








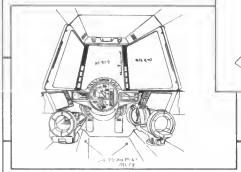


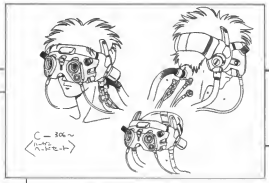


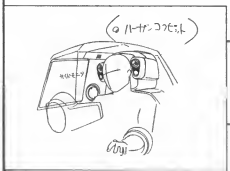
HARGUN ハーガン

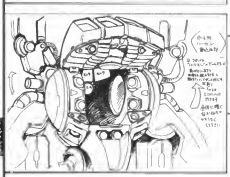
●シオンが乗る可動・可変式のシステム端末機。ガーランドの数倍のパワーを持ち、ハーケンやビームガン等の武器を使用することができる。後にオレンジシステムの実戦部隊の主力兵器として量産され、対ガーランド戦に用いられるようになる。

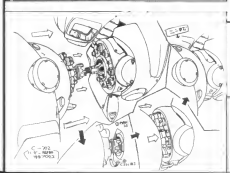
●ハーガンはそのガーランドを上回る高性能を誇められてオレンジシステムの対ガーランド兵器として構成されることになった。

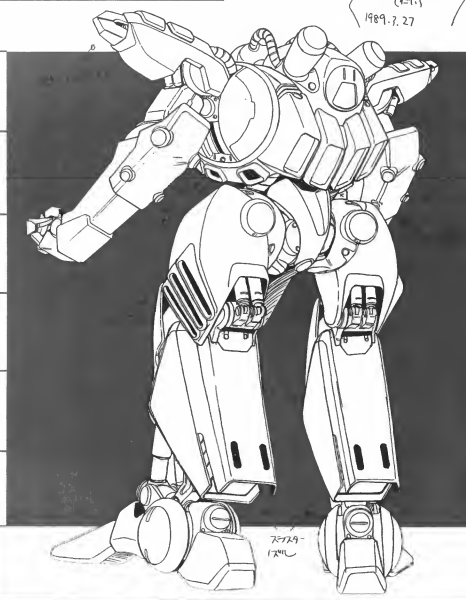


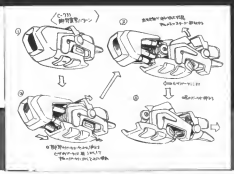


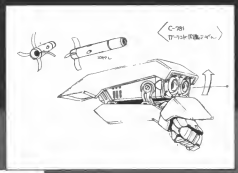


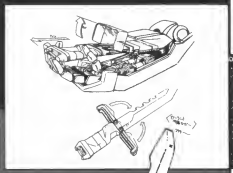


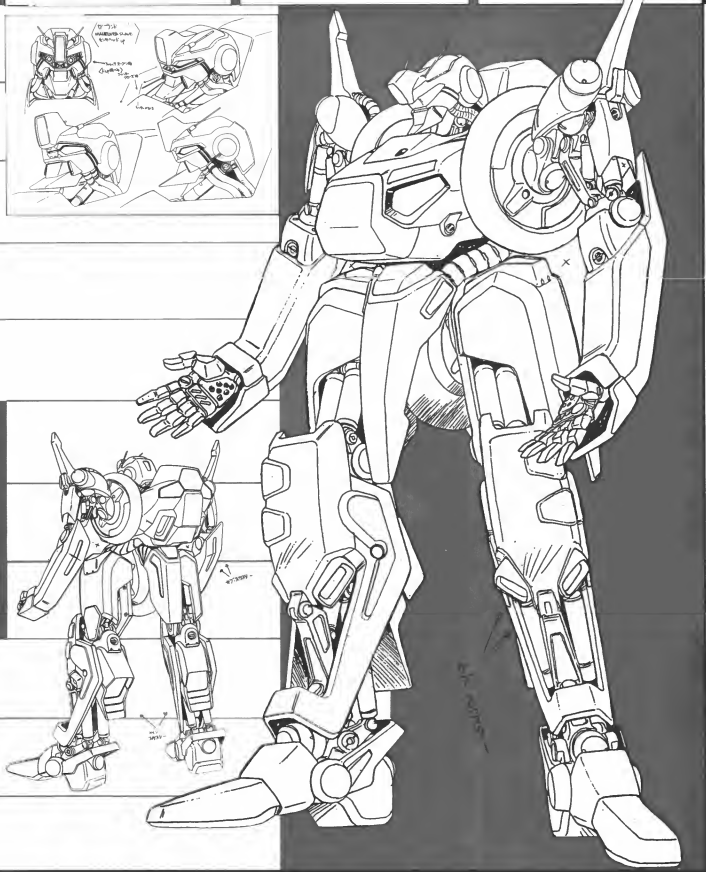










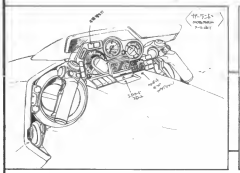


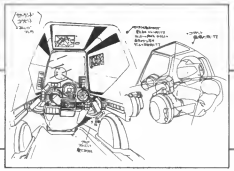
E-Xガーランド

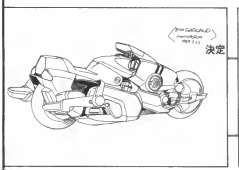
E=X GARLAND

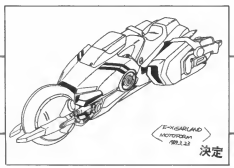
●エイジがE＝Xから与えられた機動ターミナルマシン。モトフォーム（バイク形態）とマニューバスレイブ（直立歩行形態）の2態に変形が可能。武器はタガーなどがある。パイロットは思考伝達システムにより容易に操縦ができ、サイバープラグによる遠隔操作も可能である。

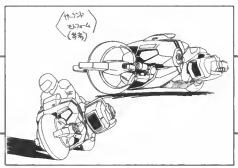
●高速移動端末であるガーランドはE＝Xの対ネットジャッカー用に開発されたマシーンで、3台で1つのチームを作り活動する。

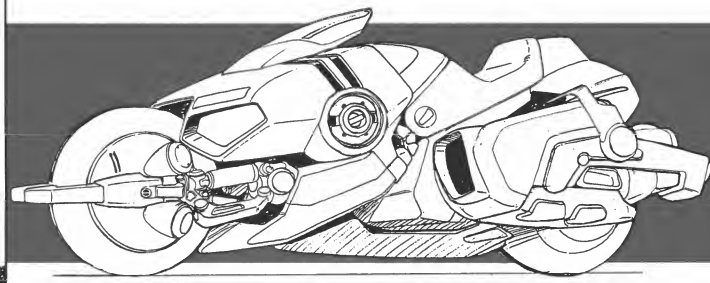


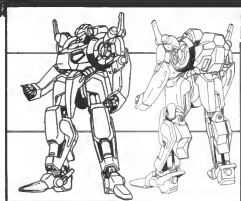




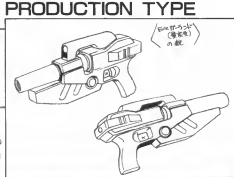


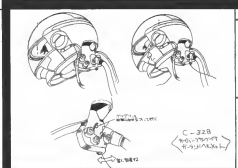


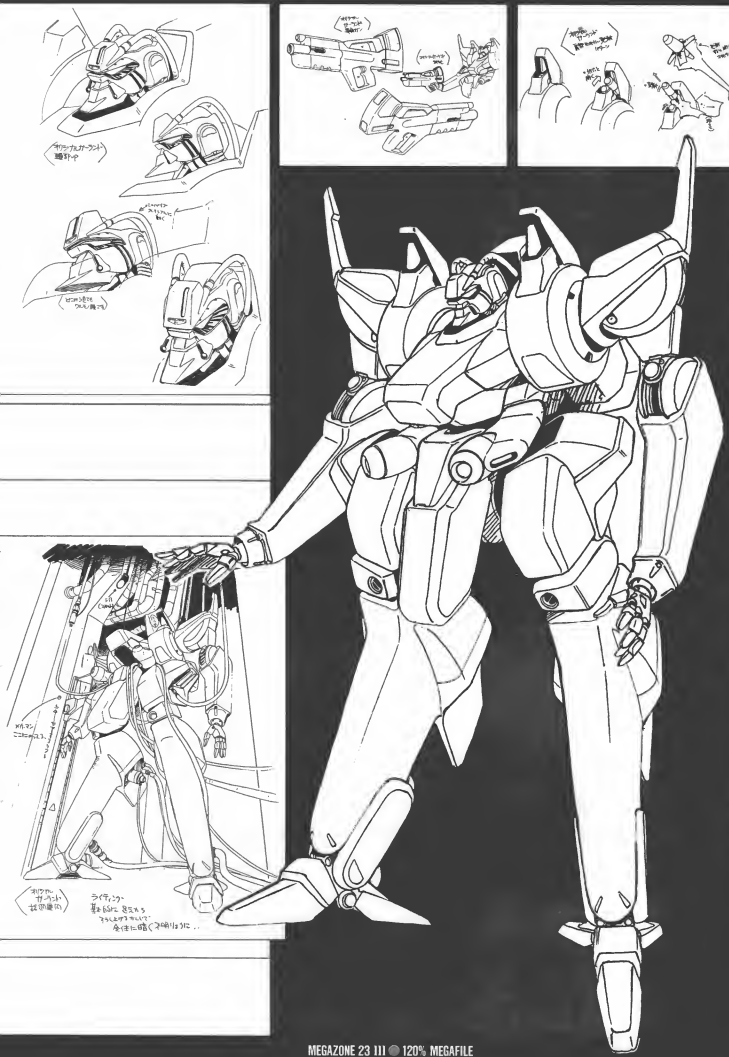




MASS PRODUCTION TYPE





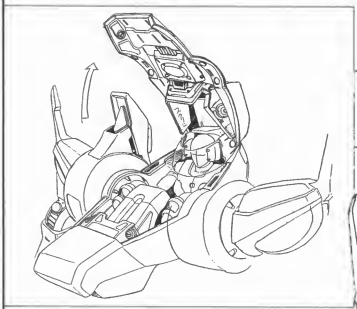


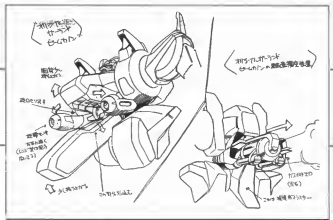
0 オリジナルガーランド

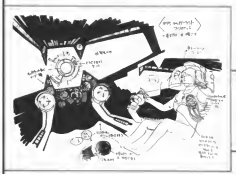
ORIGINAL GARLAND

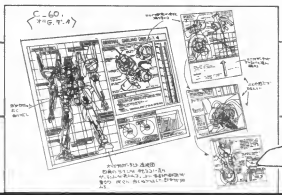
●シリーズ中に出てきた全てのガーランドの原型となったガーランド。造られたのはパートⅢに於いては千年以上も昔ということになっている。しかし、そのパワー、機動力、主砲の破壊力等、どれをとっても他のガーランドを凌ぐ。これに乗り込んだのはE＝X層長のヤコヴだ。

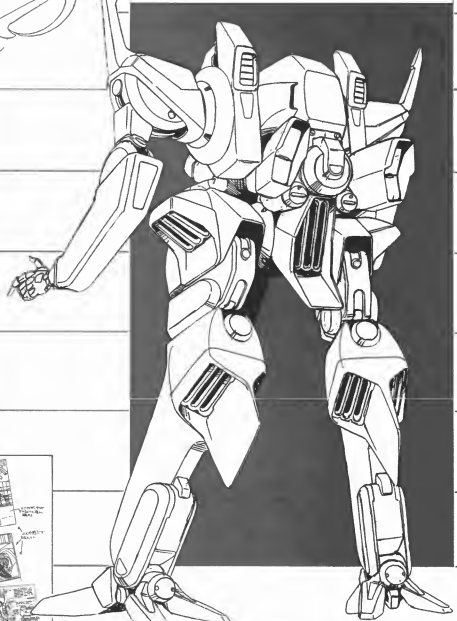
●1000年以上も昔に造られたものだが、その性能を凌駕するような兵器はエアンシティには存在しないはずであった…。











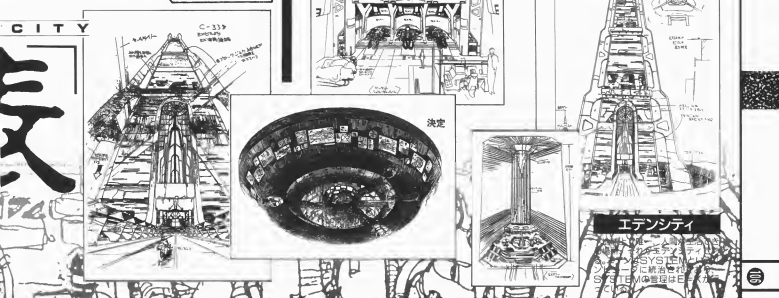
つまり、都市はそこに住む都市民の脳のメタファである。

【都市と付加価値】

都市の代表的な機能は、「付加価値」を相対的に効率良く生産することである。付加価値というのは、エネルギーを物質に変換したり、また物質や情報、情報や情報の組合せを行うことで、さらに新しい機能や情報を生み出すことだ。都市がこのように付加価値をより大量に作り出すことによって、都市民の物質的、情報的な生活は保証されていく。

付加価値を議論するときに気を付けなければならないのは、付加価値には二つの種類、「物質的」なものの他に、「精神的」なものもあることだ。片手落ちは禁物である。そのうち一つだけをとりあげて議論するのでは、都市や国家の機能の一面だけしか考えることができなくなる。例えば、付加価値生産の方法論として、共産主義の終焉だとか資本主義の勝利だとかいわれている。ところが、この

■エデンシティ…人類最後の楽園として地球に残された都市。しかし日増しに増加していく自殺者の割合…SYSTEMによって市民全員が完全な管理下に置かれているはずなのだが？　何か歪が生じはじめている…何か変化が起ころうとしている…人々は感じていた。

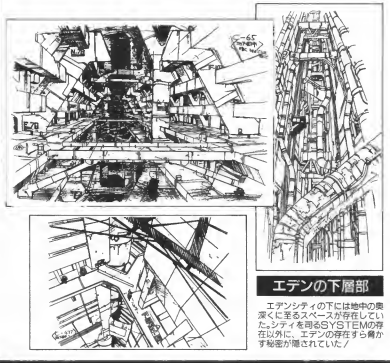


FUTURE CITY EDEN

議論は、国家単位での「物質的」な付加価値、といかに効率的に生産するか、という問題に終始する。確かに「物質的」な付加価値を作り出す事については資本主義体制下の都市の方が効率的である。しかし、お気付きだろうか。この議論は、地球の資源をどうやって早く食いつぶすことができるかどうかだけを問題にしていることに。要するに、ビデオを早送りで観るか、スローで観るかの違いなのだ。与えられた尺は一定である。付加価値を語るこの二つの主義の差は、「物質的」な生産性における「程度問題」に過ぎない。さらに、創造性という点にはさほど関係ないことだ。

オレンジシステム

エデンにおける民間最大の大手企業。主にゲームマシンの開発を行っている。独自のネットワークを有し、その影響はヒューマンXを脅かし始めていた。

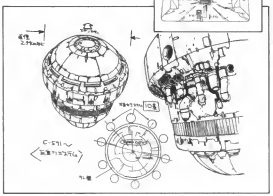


エデンの下層部

エデンシティの下には地中の奥深くに至るスペースが存在していたシティを司るSYSTEMの存在以外に、エデンの存在すら脅かす秘密が隠されていた！

反重力システム

ウォンダイが秘かに遂行していた「プロジェクトヘブン」とは、反重力システムによってエデンシティを宇宙へと飛び立たせる計画のことであった。



【都市の存在意義】

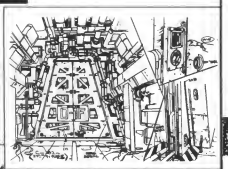
意識を持った人間が多く集まるところに、都市が形成される。そこに集まる人間達は、それぞれが自分のイマジネーションを具象化させていき、付加価値の生産と記憶の集積がそこで行われ、都市民の無意識が形となって現れる。つまり、都市はそこに住む都市民の脳のメタファーである。脳を解剖してもその脳が何を記憶しているかわからない。逆に、メタファーを見ることで中身を類推することができる。都市には人口が多い分だけ、イマジネーションをはっきりと具象化できる人間が多い。つまり、イマジネーションの素材とルールが体系的かつ戦略的、あるいは芸術的に表現される可能性が必然的に高い。都市民は、そこに投影された具象を意識的に確認できる機会を与えられている。しかし、ここに落とし穴がある。イマジネーションを具象化できる知覚を持った他人の行動に頼りすぎるあまり

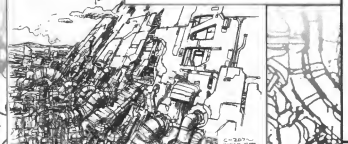
▲反重力システムのプラン画像

▲プランの図は、用を為してこそ美に昇華している、人工都市と地形は、脳のメタファーといえるかもしれない。

真実の世界

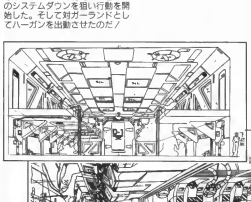
エデンシティの外の世界は異様なまでにグロテスクなものであった。自己修復のためにうごめき延び続けるエデンシティのパイプ群は何を物語るのか…。

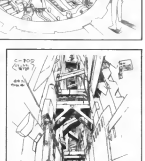


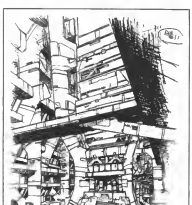


オレンジの反逆

オレンジシステムは、その独自のネットワークを利用してEDENのシステムダウンを狙い行動を開始した。そして対ガーランドとしてハーガンを活動させたのだ。







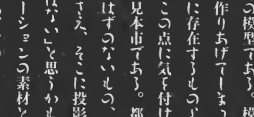
イヴの覚醒

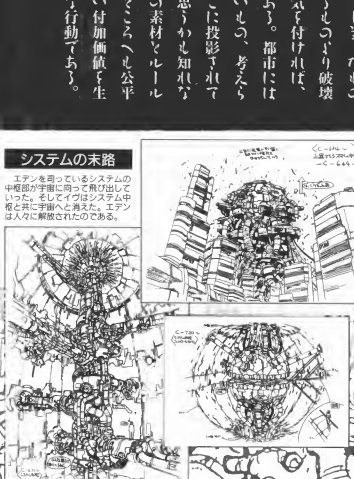
イヴはコールドスリープの状態でエデンの最下層に眠っていたのだ。エイジによって救世紀もの永き眠りから目覚めたイヴは、人類のために自らを捧ぐ…。

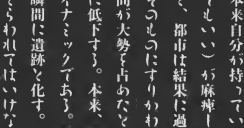
り、人が作った付加価値ばかりに心が奪われてしまう。そして本来自分が持っている知覚力（直感力というべきか）が麻痺してしまうのだ。そうすると、都市は結果に過ぎないのに、目的が都市そのものにすりかわってしまう。こうした人間が大勢を占めたとき、人間の活力は平均的に低下する。本来、脳や精神は都市よりもダイナミックである。具象化されたものはその瞬間に遺跡と化す。都市という形の美しさにとらわれてはいけない。都市はあなたの精神の模型である。模型にとらわれて精神の中に作りあげてしまったものは、しばしば物理的に存在するものより破壊することが難しい。この点に気を付ければ、都市は錯像、自分の見本市である。都市にはあなたが覚えているはずのないもの、考えられるはずのないものさえ、そこに投影されている。「そんなはずはない」と思うかも知れないが、実はイマジネーションの素材をルールが随時、何処からかあなたのところへも公平に届いている。そこから新しい付加価値を生産するのは、あなたの具体的な行動である。

システムの末路

エデンを司っているシステムの中枢部が宇宙に向って飛び出していった。そしてイヴはシステム中枢と共に宇宙へと消えた。エデンは人々に解放されたのである。







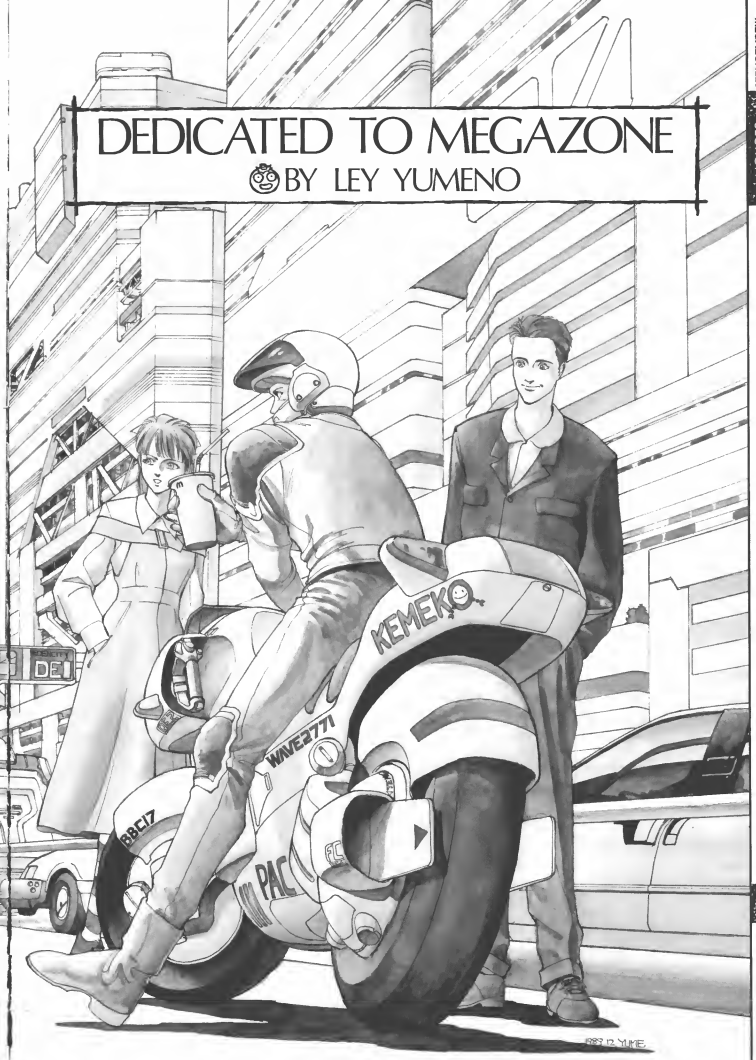
EDEN

過去の足跡

DEDICATED TO MEGAZONE

BY LEY YUMENO

この町、エデンシティは、どんな町なのか……？
かなり進んだテクノロジーと都市開発により市民は豊かな生活を約束され……
でも少さな問題はあって、悩みや不満が消える事はない。町のいたる所に人はいて、"その人なりの事"をしている。そんな中で若者達は、今日も将来や、学校、友人、恋人、バイクやゲームの事なんかを考えたり話し合ったりしている。
数百年前……そう、21世紀頃の若者達ももっと似たようなもんだったんじゃないかな？

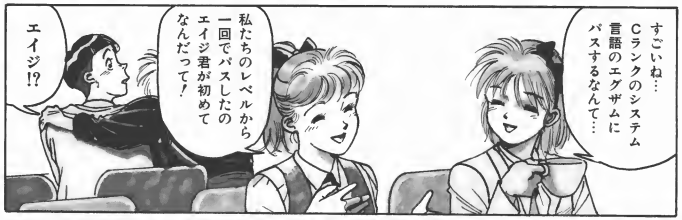


MEGAZONE 23
III

BEFORE 3 YEARS

ARTIST●HIROYUKI KITAZUME

あのう……
後ろの席いいですか？
どーぞどーぞ
バドよかったじゃんチャンスだぜ…
バカ！んな事できるわけねーだろ！


すごいね…Cランクのシステム言語のエグザムにパスするなんて…
私たちのレベルから一回でパスしたのエイジ君が初めてなんだって！
エイジ!?

バド聞いたことある？
ああ 名前だけは…成績優秀者のリストを盗み出した時に見たエイジ・タカナカって奴だ

どうせA区の金持ちのボンボンだろ！俺達には関係ねえよ！
行くぞ！アキラ!!
！
あっ！急にどうしたんだよ!!バド!!
……

act.2
ジャンク・ショップ

よう！おやじ
何か掘り出し物は
入ったかい？
久しぶりだな
バド…

これなんかどうだ
先週の事故のとき
フラッガから頂いたユニットだ
EXのデータベース
レベル9までプロテクターに
ひっかからずに
できる
EX
アクセス

いくらだ！
七〇〇〇で
どうだ

高いな…
それじゃこれは…
おまえさんに直せれば
の話だが……
同じ物だ
こっちは一五〇〇でいい

おやじさん
それもらうぜ！
！

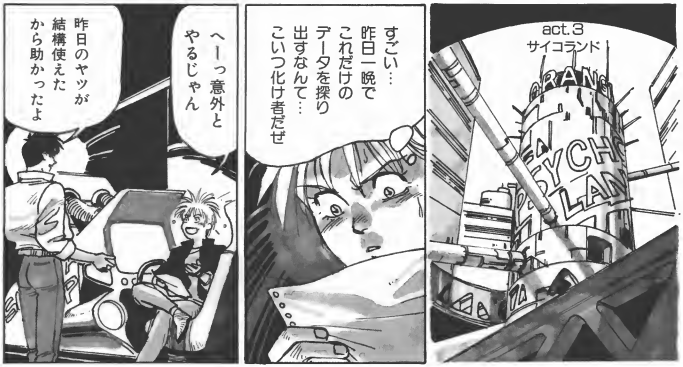
一五〇〇で
いいんだね…

ちょっと待てよ
これを先に見つけ
たのは俺だぜ…

悪いけど
あきらめな…
と言いたい所だが…
お前に譲ってやるよ
ただし条件がある

このコのパーソナルデータを調べられるか？
A12区…ていうとEXデータバンクD72エリアか…難かしいな
どうだ…ギブ・アップか？

出来なかった時はそいつを一〇〇〇でお前から買いとるってのはどうだ…
おもしろいやってみるさ…
明日の夕方サイコランドで待ってるぜ…
ネットポリスに捕まらない事を祈ってるぜ


act.3
サイコランド
すごい…昨日一晩でこれだけのデータを探り出すなんて…こいつ化け者だぜ
へーっ意外とやるじゃん
昨日のヤツが結構使えたから助かったよ

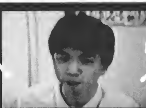
そうだ 折角サイコランドに来たんだ一勝負しないか？
こいつはなかなか楽しめるぜ…
ゲームなんてやらないからな……
なーに簡単なもんさ…
いくらシステムを使いこなせてもゲームはそれだけじゃないぜ……
DOG FIGHT!

行くぜ!!
GET LOCK ON
くっ!!
思った通りだ……
何ーっ!
今のを
かわした!!
PLAYER1
154000
PLAYER2
149000
よーし
段々判って
きたぞ!
行くぜ!!
何てヤローだ
このままじゃ……
使うつもりじゃ
なかったが…
あの手で…
そんな!
GAME OVE
PLAYER2

いやあ…
気付かなかったよ
あんな所に
プログラムの
バグがある
なんて…
げっ
そんな事まで
気づいてたのか
こいつ…
お互いまだ
自己紹介して
なかったよな
俺はバド…
俺はエイジ…
エイジ・タカナカ
ハハハ…
そうか あんたが
エイジか…
気に入ったぜ
エイジ！
そういやバド
あのコお前に気が
あるんじゃないのか
いつもお前と同じ
ゼミをとってる
みたいだぜ
んなこたあ
ねえよ……
A区のお嬢様
だぞ
バカヤロウ
それは俺の方が
合わせてたんだ
よ…
今度2人で
いっしょにアタック
してみない？
ダブルデート
できるかもよ…
やだ!!
ジュンたら
ねえ エナ…
あの2人
仲よくなった
みたいね…
END.

キャラクターデザイン 作画監督

北爪宏幸 INTERVIEW



北爪さんとメガゾーンとの関わり、そして今回の仕事の苦労話から御自身の展望など語って頂きました。

—北爪さんはメガゾーンのIとIIに原画で参加されていたそうですが。

北爪＝ええ、パートIは、ほんのちょっとなんですが、由唯と省吾がホテルにつけ込んで、翌日になると日・Dの演説があって、戒厳令みたいのがあって戦車とか出てくるんですけど、あの辺をやりましたね。

パートIIは、女の子達がシャワー浴びてるシーンがありますけど…あの辺ですね。由唯が髪を切って、シャワー浴びたりしてるあたりかな。その辺を全部ちょこちょこっと。ホントはまとめて少しやるはずだったんですけど、ちょっと…あのとき結構重なってて。

—キャラクターがIとIIではかなり変わっちゃいましたよね。

北爪＝まぁ、最初は全然違っちゃっててイイのかな？っていうのはありましたけどね。ストーリー的につながってるっていうのは解るけど、キャラクター的には「あの省吾がコレになったとは思えない！」みたいのがあって。やっぱり同じものとは見ないで、別次元で続きの話を違う絵でやってるっていう感じですね。作品としては、あれはあれでまとまってるからイイんじゃないかなとは思ったんですけれども。

—そして今回、IIIはキャラと作監ってことになったんですけれど、その辺のお気持ちはどうでしたか？

北爪＝最初やるときは、かなりプレッシャーがありまして。美樹本さんの絵がかなり手のこんだ…というか時間をかけた絵だったんで。ボクの絵って意外とあっさりしてるんで、その辺で気おくれしちゃうなとか思って。それからあと、ビクターさんの方からも、一応メガゾーンっていうのは、タイトル的にはガンダムなんかと対抗する商品なんで、その辺で割と絵を変えてくれって言われまして。スグ前にガンダムの劇場とかやってましたから…。でも急に変えろって言われても、どういう方向にふっていいのか最初よくわかんなくて、かなりキャラクターの方向性が決まるまで迷いましたね。

パートIIのハードな感じが受けたんで、かなりリアルっぽい…合作に近いっていうのかな？　そんなキャラも描いたんですけれども、もうちょっとなんとかならんかなということで二転三転しまして。もっとマンガっぽいのも描いたんですけどね。最終的にはバランスとか結構スマートにっていうか、若干少女マンガ体形なんですけれども、顔なんかも、いままでの描き方とはちょっと変えて、まぁあんな感じで落ち着いちゃったんですけど。

—そのいわゆる少女マンガ体形みたいのは傾向的にあるものを取り入れたみたいな感じなんでしょうか？

北爪＝そうですね。監督の荒牧さんとかね、「女の子に受けるようにしたいね」って話はしてたんで、じゃあ、それなりにというか、体型をスマートにしてみたり、若干デフォルメしたマンガらしさっていうんですか…そういうところをチョット強調しようかなと思いましたんで。段々デザインしていく流れのうちに、中でも合作的なリアルなヤツから　どっかっていうと今できたヤツみたいな感じになんとなく固まってきた。エイジなんか、かなり足が長いんですけどね。あんな足の長いキャラクター描いたことないんですよ。

—男の子もそうですけど、結構ヤコヴとかの周りに居るおネーチャンもかなりバラエティーに富んでて良かったですね。

北爪＝そうですね。あの辺は監督の趣味で／ミニスカートがイイってんで、全体的にメガゾーンの今回のキャラってのはミニスカートのヤツが多いんですけど、意外と脚線美とかは強調してる感じですね。長いスカートはいてるのは最初のリョオだけかな。なんかその最初は一見お嬢さま風というか、よくわからない女の子っていうことで出てきたんで、あいう形にしたんですけど。

—キャスティングの方は結構決まってると思いますか？

北爪＝そうですね。特にパトなんかは良かったと思いますけど。パトは今回のキャラの中でも気に入った方ですね。ちょっと丸顔なんですよ。エイジなんかと比べると、年齢は同じなんだけど、幼い感じが残ってるっていうか。そういうところがあって、それがエイジに対するコンプレックスになってるっていうかね。その辺、声優の佐々木さんも結構…なんていうのかな「アキラ」の鉄雄もそうですけど、ちょっと卑屈なところっていいますかね、そういう感じがうまいから結構良かったなみたいな。

—本人も自分の地に近いから、のってやれたって言ってましたね。

北爪＝パトの演技なんかね、自然な感じでキャラクターが生きるなぁと。あとミューラーさんかね。八谷さんなんかも気に入ってて。あの人は運が良かったのか前編も後編もよく影がついてるんですよね。比較的に。あんまり動かないんでアップの芝居なんかもあまり崩れてないし。だから意外とヤコブの補佐役っていう感じしてね、結構重みのある人間として、そういう人が居るなみたいに存在感が出たなという。

—イベントの方は実際、女の子のお客さんがワーッと来てるんですけど、そのアニブームみたいなものはどういう風にお感じになりますか？

北爪＝でも、あれですからね、草尾さんとか佐々木さんのトルーパーの人気だから――、一概にね、メガゾーンの人気とはされないから。でもまぁ、どういう形でもそういう風にアニメーションを見て喜んでくれる人が増えてるっていうのはイイ事ですよね。それが逆にね、誰も見なくなっちゃって衰退してるようだったらね…。どんな形でも、まだ見る人が居るってことは可能性がこれから作れるし、業界の活気づけになるからってこともありますからね。

—また今年はこんなものをやってみたいっていうのありますか？

北爪＝今、考えてるのが一つあって、今年できたらフィルムにしたいと思ってますけど。

今度のはちょっと肩の力を抜いて見れるようなやつでね。結構このビデオのオリジナルものだと短編ものっていうの多いですよね。そういう形でもなんとか楽しめるもの…ＳＦでも設定とかストーリー性重視よりも、ドラマやエピソード重視みたいな感じでやる作品をちょっとやりたいなと。最近テレビ見て思うんですけど、結局恋愛ドラマなんてパターンはいくつかしかないんですけど、それを役者を替えたりとか、シチュエーションやその周りの御膳立をうまく使って、やりとりと演出で結構興味引いちゃうっていうか。普遍的に人が興味を持つテーマってあると思うんですよね。「巨人の星」なんかでも何回再放送しても見ちゃいますよね。次の回が見たくなってくる…あーいうようなストーリー展開っていいますかね、解ってもやっぱり見たいっていうような。そういう感じのものでもイイから、一つ軽いノリで、そんなこだわって見なくても、レンタルで見てもらって「あ、面白かったな」って言ってもらえるようなものをやりたいんですよね。メガゾーンなんか結構大作だったんですけど、そういう部分がやりにくいっていうか、こっちも気が入っちゃって。だからなんか、何やってもイイヨみたいな感じで、気楽に打ち合わせができるような作品をちょっとやってみたいと思ってるんです。

—確かにね、最近までそういうのなかったですもんね。ガチガチで。

北爪＝意外と「トップをねらえ！」とか、その辺の要素とか色々売れてるみたいなんでね。ま、あそこまでしっかり作らなくても、もうちょっとお手軽でイイからみたいな感じが。どっちかっていうと「プロジェクトＡ子」なんかはそんな感じなんですけどね。まその辺のヤツを少しボク流にやってみたいなと思ってるんですけどね。

120° CHARACTER MEGA FILE

MEGAZONE 23 PART III

STAFF and CAST

STAFF

製作／高山登
エグゼクティブプロデューサー／須田美昭
企画／鈴木敏秀、生明俊雄
原作／荒牧伸志
脚本／森井絵詩
監督／荒牧伸志、八谷賢一
キャラクターデザイン／北爪宏幸
EVEキャラクターデザイン／美樹本春彦
プロダクションデザイン／夢野れい
キャラクター作画監督／北爪宏幸
メカニック作画監督／仲盛文、大張正己
美術監督／東潤一
音響監督／本田保則
撮影監督／髙橋明彦、小西一廣
プロデューサー／内山秀二

CAST

エイジ／草尾毅
リョオ／笠原弘子
シオン／山寺宏一
バド／佐々木望
リサ／川村万梨阿
ヤコブ／安宅誠
ミューラー／土井美加
アルフォン／梁田清之
ボーノ／飛田展男
クラック／久保田雅人
レスター／矢尾一樹
アキラ／岩田光央
ミキ／羽崎ゆり子
ウォンダイ／中田浩二
矢尾一樹
イヴ／高岡早紀

エイジ EIJI

●エデンシティでサイクルに通うごく普通の学生だった。しかし、SYSTEMを管理運営している機関E＝Xにその才能を見い出され、召喚される。そしてエイジはガーランド隊に配属を命じられ、エデンシティにはびこるネットジャッカーの手からSYSTEMを守る役目を担う。

●エイジは天作善吾に代わる7Gのオペレーターに選ばれ、イヴを目覚めさせた。そしてバハムートにてエイジが見たものは…！

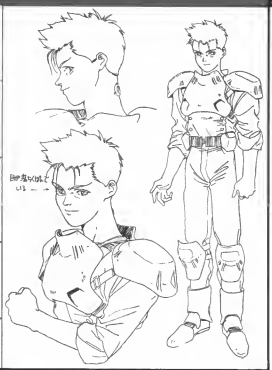
R リョオ YO

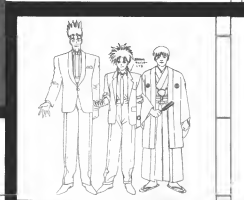
●ゲームセンター「サイコランド」でバイトをしていた事でエイジ達と知り合う。リョオはイヴに憧れており、将来は彼女のような3Dパフォーマーになることを望んでいる。影でオレンジシステムのシオンと接触し、イヴが実在する事を知っていた彼女の正体は?

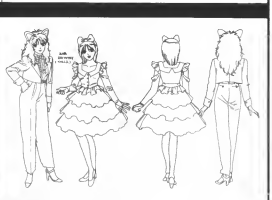
●リョオの影にはオレンジシステムのシオンの存在が…シオンとリョオの関係は?リョオがエイジに近づいたのには何か裏があるのか。

●サイクルに通うエイジの友達。彼もまたマシンランゲージとハードオンの才能に長けており、常にエイジをライバル視していた。そんなバドに目をつけていたオレンジシステムは彼をひき抜き、実戦部隊の先頭に立たせるのだった。

バド
BUD

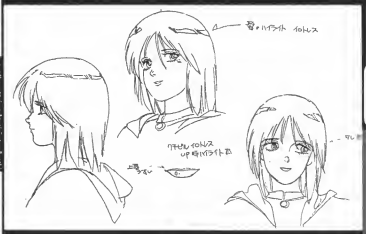






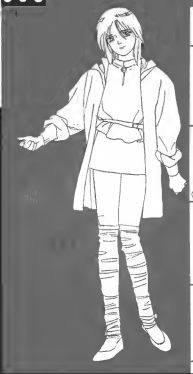
●エイジの遊び仲間の１人。仲間の中でもう１人の女の子であるミキとは気のあう親友で、男の多い仲間内に花を添える存在になっている。

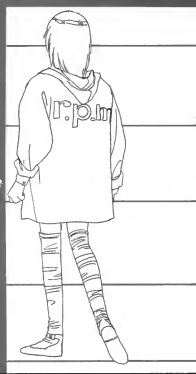
リサ
RISA



●彼女もエイジの遊び友達。いつもエイジたちとつるんで行きつけのゲームセンター"サイコランド"で遊んでいるクチ。明るいキャピキャピタイプ。

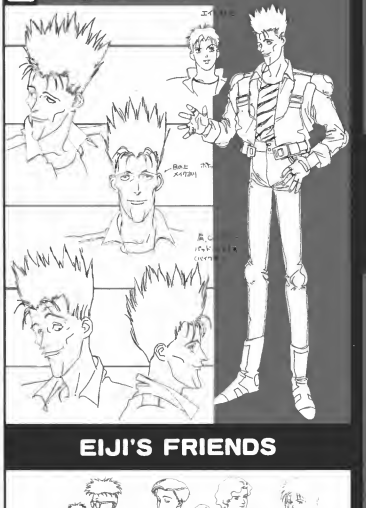
MIKI ミキ





●エイジの友人で、仲間の中でもひょうきんさで売ってるムードメーカー。背が高く、一見すると運動神経が良さそうだが、ハードオンは傍観するだけの身。

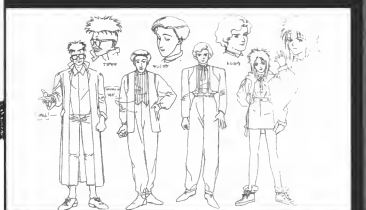
LESTER レスター

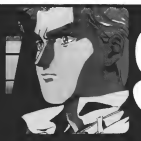


●彼もまたエイジの遊び仲間。でも一人だけなにかとセンスがずれているため妙に浮いて見えるのだった。ハードオンに関してもあまり自慢できない腕前。

AKIRA アキラ

EIJI'S FRIENDS





SION シオン

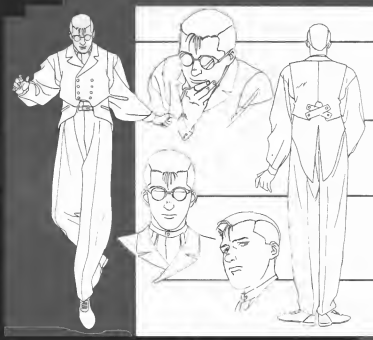
●エデンシティに於いて最大の民間企業「オレンジシステム」の一員。エイジの才能に目をつけ、接近する。そして、自らマシンソルジャーを駆り、エイジのガーランドと対決することになるのだった。しかし、戦いに負けたシオンはエイジにイヴの存在を告げ、彼を導いた。

●E＝Xによるエデンシティの支配体制を崩そうと目論むオレンジシステムの一員だったが、その後オレンジを離れ単独行動に出る。

NET JACKER

●オレンジシステムに居るころからシオンの仲間として共に活動してきた一人。オレンジのシステムを利用しE＝Xのシステムダウンを試みるが失敗に終る。

B ボーノ ORNO

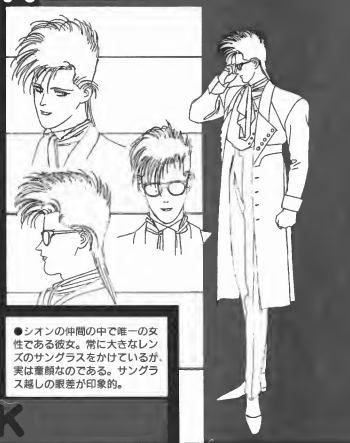


●体のガッシリとした感じやアゴヒゲからは山男を連想させる。しかし彼もシオンの仲間で優秀なオペレーターなのだ。体をはった仕事はお手のもの。

A アルフォン LPHON

●彼もまたシオンの仲間の一人。他のメンバーもそうだが、彼もナカナカにオシャレには気を使ってる様子。彼はグラスをはずすと女性的な顔だちなのだ。

N ニーディ EEDY



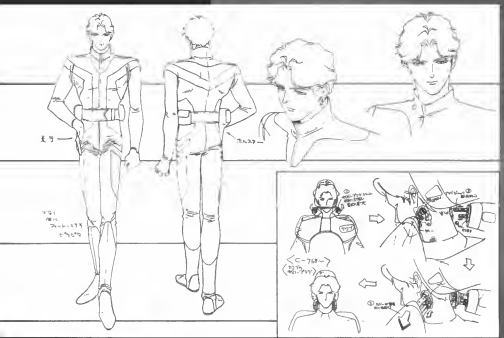
●シオンの仲間の中で唯一の女性である彼女。常に大きなレンズのサングラスをかけているが、実は童顔なのである。サングラス越しの眼差が印象的。

D ドミニク OMINIK

YACOB ヤコウ

●エデンシティを司るSYSTEMを管理する機関E＝Xの局長。超人的なオペレーション能力を持ち、E＝Xの全てのターミナルを同時にオペレートすることが可能な程。サイバープラグを装着することでシステムと一体化することもできる。シティの支配者ウォンダイの直接の下僕。

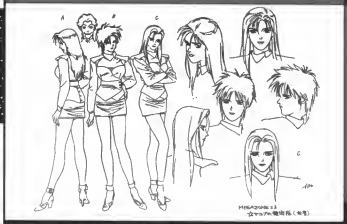
●E＝Xの局長ではあるが、実質的な権力は影の支配者であるウォンダイの手に委ねられており、ヤコウはその右腕的存在なのだ。



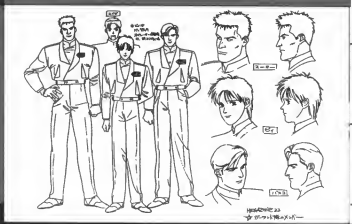
MIURA ミューラー

●E＝Xの主任オペレーターでヤコウ局長の副官。対ネットジャッカー用に開発されたガーランドのプロジェクト責任者であり、自らガーランド隊の指揮にあたるキャリアウーマン。エイジの直接の上司にあたる女性でもある。

SECRETARIES

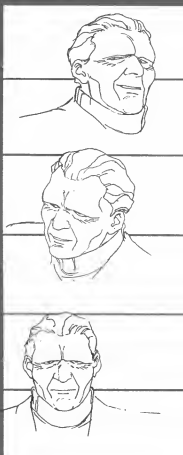


GARLAND TEAM



●E＝Xのエデンシティ支配に対抗しようとする勢力のひとりで民間大手企業のゲーム会社である"オレンジ・システム"の会長。シオンの黒幕的存在だった。

D デレクマン DELECMAN



●オレンジシステム内でデレクマンの下、シオンに代わり主任オペレーターを務める男。ハーガン部隊の指揮とプログラムを担当しているが悪人ではない。

E エドヴァル EDVAL

OPERATOR

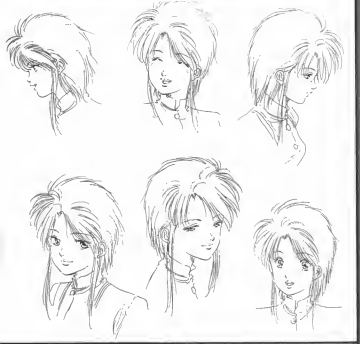
EVE

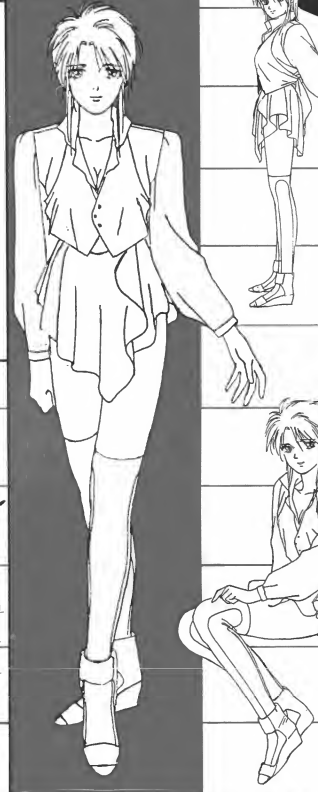
EVE Clean up design HIROYUKI KITAZUME

●エデンシティで、人気№1のアイドル歌手、イヴ。彼女はコンピューターが作り出したグラフィックスであり、人々もそれを知った上で彼女の歌に聴きいっている。しかし、リョオという少女は彼女が実在するという…そしてエイジはポイント0で実在するイヴと対面するのだ。

●イヴはコールドスリープの状態ではるか昔から7つのオペレーターが彼女のもとに来ることを待ち続けていたのだ。そして彼女のもとにやって来たのがエイジである……しかし、本来ならば矢作省吾がイヴのもとに来るはずだったのだが…イヴは理由を調べ始める。

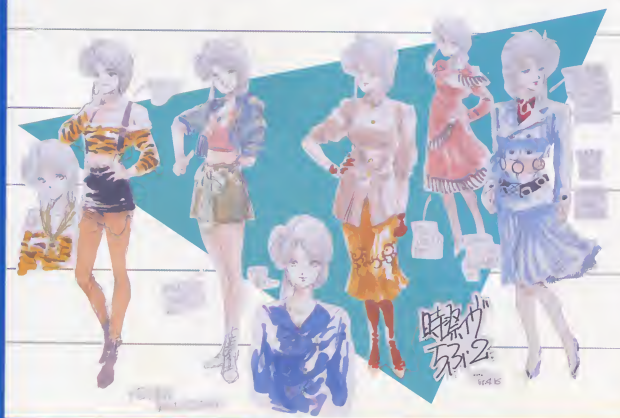
時祭イヴ●





EVE Original Character Design:HARUHIKO MIKIMOTO

COLOR ROUGH SKETCH



EVE

高岡早紀

SAKI TAKAOKA

歌と声のシンクロしたキャラ・イヴがメガゾーンの目玉だったワケだけど、Ⅲでは、今や歌、CF、映画、ドラマと超モテまくりアイドル、高岡早紀ちゃんが大熟演!!その透き通った声でメガゾーンを優しく包んでくれたのダッノミも早紀ちゃんのしなやかな感性にふれてみよう!!

▶最新シングル「フリフリ天国」は2月21日発売。ジャケ写はもうお花畑!のフンイキ。(<CDS)VIDL.10009(<SCT-VISL.13)

PROFILE

●本名・高岡佐紀子 ●生年月日:1972年12月3日(射手座) ●出身地:神奈川県 ●サイズ:H T164cm-B80・W58・H80・S24 ●趣味・特技:クラシックバレエ/ジャズダンス

◀高岡早紀 1st写真集 「早紀&悪魔」 1989年3月10日発売 B5判 96P 3,200円 (税別) ワニブックス刊 ISBN4-8470-0944-4 <SCT-VISL-1944

◀<SCT-VISL-1943> 高岡早紀 1st写真集 「Sabrina」 1989年3月10日発売 B5判 96P 3,200円 (税別) ワニブックス刊 ISBN4-8470-0943-6 <SCT-VISL-1943>

◀「真夜中のパレリーナ」 1989年10月21日にリリースされた、高岡早紀の1st.アルバム。通常の倍近い全40曲の豊富な内容で、2,300円(税別)

▶ファンクラブ(Cabriore) 〒108 東京都港区南青山3-10-12 シティー青布3F ☎03-452-0481

―早紀ちゃんは、昔からアニメーションとか見てました?

早紀:昔は…キャンディ・キャンディとか、あと、リボンの騎士とか、魔女っ子メグちゃんとかをよく見てました。

―で、自分がまさかアニメーションに声を入れるなんて…。

早紀:ホントですよー。アニメーションの声とかするとは思いませんよねー!

―「イヴの目覚め」の時はどうでした?

早紀:最初はホントに一言だったんですよ。だからみんなに、なんかアニメーションの声やってるんだっていう実感はなかったんですけど。

―レコードとかでなされるかもしれないけど、TVからアニメのキャラクターとして流れてくる声って興味ありますか?

早紀:ないに出来上がったビデオを家で見てね、なんかアニメに出て来る女の子がしゃべってる声が私の声だからすごく…へんだったり、へんっていうか、なんか不思議な気持ちだったり。

―だいたい自分の声をテープに吹きこんで聞くとすごいへんじゃなかった?

早紀:へんだった///小さい頃からテープレコーダーに声が吹きこんだりするの、家のおばあちゃんが好きで、私の5歳の頃の歌うたってるのとかあるんですよ/だからウワ、なんかねー。

―面白いですよね(笑)

早紀:最近、CFとか映画とか、かなりたくさん出てるからセリフを覚えて演技する、みたいのはだいぶふなれたんじゃない?

早紀:そんなでもないですね。というよりむしろ、話が全然それちゃったけど今度の映画「パタアニ金魚」でメガネでヒゲの先生役の

MEGAZONE 23 II
CHARACTER SNAP SHOT

いたでしょ？

早紀中ハイノあの…いしかわじゅんさんのですよね。当時の事をマンガにしてもらったんですよね。

早紀中いしかわさんイイ方ですよね！

早紀中いしかわなんか、ホントノボリして（笑）。

早紀中なんか、ラブがカゴに出てくるよね。

早紀中なんかラブがカゴに出てくるよね。「解放の日」ではけっこうたくましくなってるんですけど、普段使わないような言葉がいっぱい出てくるから、あらためてなんか変な言葉がいっぱいでてくるなぁ、口が回らないなぁ…ってみたいな。

タイヘンだったりするのがたのしかったりなんかもしましたけど。

早紀中マキちゃんクターはどうですか？

（戸田恵梨香のイヴののコーラストを出す）

早紀中（イラストを見て）わー、スウィスゴイイ…キレイでしょ。最初に色んな服のデザインをして、どれにしようか決めるの。

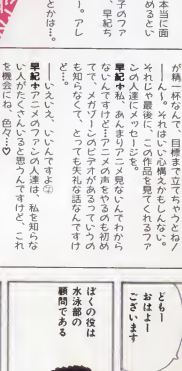
早紀中すてきでキレイノ…ういう人がいたらカッコイイですよね、ウン。

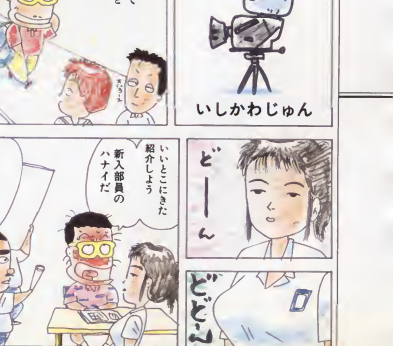
早紀中ベッドでもねー、このアニメ、本当に面白いですよねノんなかが大人でも楽しめるという感じですよね／／なんか大人でも楽しめるという感じですよね／／

―最近は「この作品を含めて女の子のファンがどっと増えた。失神したりとか、早紀ちゃんどう思う？

早紀中私あんまりわかんないですね。アレは異常に近いですよね。

―誰かアーティストにえれこんだりとかは…。





早紀中全然いないです。

―音楽はやきなんでしょ？

早紀中音楽は、ソーですね。好きですけど普段からこれだけは毎日聞いてるっていうのはないですね。まんべんなく、何でも何でもって訳でもないですけれども。

―なるホドね。逆に自然でいいかもね。これからの目標は？特にないなのよりますか？

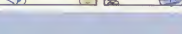
早紀中目標は…特にないです。なんか今、自分の前にあるものを一生懸命やってうのが精一杯なんで、目標まで立てちゃうとね／／ん、それはいい意味よくしんない。それにや最後に、この作品を見てくれるファンの人達にメッセージを。

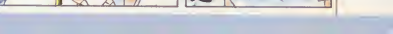
早紀中私、あんまりアニメ見ないんでやからないんですけどアニメの声をやるのも初めてで、メガゾーンのビデオがあってていうのも知らなくて、とっても失礼な話なんですけど。

―いえいえ、いいんですよ。

早紀中アニメのファンの人達は、私を知らない人がたくさんいると思うんですけど、これを機会にね、色々…♡

―お互いに広がっていくといいね。それじゃ最後にファンの皆さんにメッセージを下さいね／／





▶早紀ちゃんのアフレコは、メインの収録の翌日、エンディングの最後のアフレコに立ち会ったのだが、早紀ちゃんの最後のアフレコに立ち会ったのだが、早紀ちゃんの最後のアフレコは今までに聞いたことがない程、感情のこもったものだった。それはいくつかの演技のアフレコを見ていても感じられるほどだった。

全く、いしかわ先生ごご見てたんスか／でも映画「バタアシ金魚」は早紀ちゃんのはじける魅力でいっぱいだぞ／／

EIJI 草尾 毅

とにかく一生懸命やりました！

―エイジという役について一言お願いします。

草尾：最初、役を頂いた時に、とにかくエリートであること、頭のイイエリートであるっていう事が[illegible]たんで、もっと気取った二枚目でツンケンした奴かと思ったら、結構遊ぶときは遊ぶぞ！みたいな。エリートでもなんか明るい好青年みたいな熱血な奴だったんで非常に愛着というか、親近感を覚えまして。まぁ、ほとんど途中からは、エリートとか天才ということはスッカリ頭の中から消えてしまいまして、好きなような感じでやってしまったみたいな。思いきってやりたいようにやってしまって、あとから、あ、そういえばコイツ天才だったんだよな」なんてね。思い出す感じで。

―「メガゾーン23」という作品についてどう思われますか？

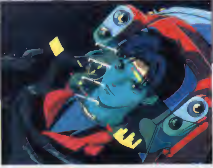
草尾：この前に一作目と二作目という作品があるというのをお伺いしまして、「PARTⅢ」の前編を録り終えたあとにビデオを借りまして、一番最初のヤツだけ見たんですが、ちょっとそれを見ても話が最後まで良く解からなかったぞ、みたいな。言葉とか難しいんで、その作品の世界観とかはスゴイ深い所までは完璧には理解してないんでしょうけど、その分、先の流れっていうのかな…雰囲気とか質みたいのは、大事に気を使って演じたつもりです。

―お薦めのシーンというとどのあたりですか？

草尾：やっぱ、リョオとのラブシーンですか！だって。全編見どころなんですけれども、やっぱあの戦闘シーンには戦闘シーンなりの凄さがあるし、まぁ普通の人間的なシーンではやっぱそれぞれ、ヤコヴとか向うには向うなりの考えてることがあって、そのエデンという街に振り回されながらというか、そんな中でも自分達の思いを貫いた青春群像みたいな若者達の詩！…全然違う作品だしそれじゃ！ちがうか…だって。そんな感じなんで、特にやっぱりエイジとリョオのからみっていうの気に入ってますんで、その辺も見て欲しいなって思います。

―最後にファンの人達にメッセージをお願いします。

草尾：とにかく、頑張ってみんなやりましたので、イイ作品に仕上がったと信じていますので、一人でも多くの方に…そして一作目と二作目の時からずっと引き続いてファンの方にもまた新たなるメガゾーンの世界を感じとってもらえたらうれしいなと思います。



TAKESHI KUSAO

●草尾毅プロフィール●
◦生年月日＝S40.11.20
◦身長＝165cm ◦体重＝58kg ◦血液型＝B型
◦趣味・特技＝バレーボール、水泳

《草尾さんの演じるエイジとは》
◦この物語の主人公。コンピューターに対しては天才的な才能を持っており、人々の解放を導く。

BUD

佐々木望

バドは自分の地でやった感じ…😊

――佐々木さんのプロフィールを教えて下さい。

佐々木：えーと、佐々木望は昭和42年生まれの22歳です。そーですねー、4年程前にこの世界に入りまして、デビュー作はTVの「ドテラマン」という番組で、それの後は代表作としては、「アキラ」の鉄雄とか、「サムライトルーパー」の水滸のシンとか、「銀河英雄伝説」のユリアンとかありまして、今は「桃太郎伝説」とか、「おぼっちゃまくん」とかTVの方もやっております。

――バドについて何か感想はありますか？

佐々木：そーですね、前編の舞台はなかね！、あんまり出番とかはなかったんですけど、エイジの友達の中では変わった存在で、エイジとバドみたいな感じで、仲はイイけど、なんか全然違う二人で。でも友情で結ばれてるみたいな感じで。今までおぼっちゃんタイプの優等生タイプの役が多かったんで、こういうバドみたいなね、口の悪い役ってほとんどないんですよね。だいたい自分の事「ボク」っていう役が多いんで。アキラの鉄雄っぽい役なんで、そういう役いただけてホントうれしいですね。で、なんかかえってね、そういう大人しくない役の方がかえって楽にできるというか、地でできるんで、バドは結構自分の地で演ったような感じで、[illegible]佐々木ソックリ[illegible]とか[illegible]尾クンに言われたりとかね。後編の方はまたちゃんと把握してないんですよ。本をよく読んでないんで。でも死んじゃうみたいなんでね、悲しーなーと。どっかで生き返んないかなーみたいな。

――「メガゾーン23」という作品について。

佐々木：あー、見てないんですよね。このⅢの前のは、残念ながら。ただ「メガゾーン23」っていう作品名は前から知ってて、有名な作品なんで。矢尾さんとかやってた頃ね、興味あって…なかなかメジャーな作品に参加させてもらったな／みたいな。あと、ネットジャッカーやE＝Xとかね、よくわからないで使ってましたけどね。勉強になりました。ハハ

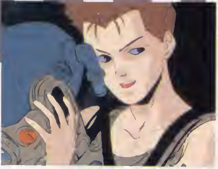
――ぜひ見てもらいたいシーンはありますか？

佐々木：そーですね…やっぱ死ぬトコでしょうね／😊いかにして死んでいくか。そこでしょう。エイジに抱かれて死んでいく、みたいな感じですけど。えー、死にます／😊ハイ。

――それではファンのみなさんにメッセージをお願いします。

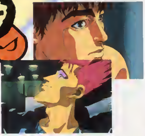
佐々木：なかなかバドって奴は変なヤツなんですけども、気に入って頂ければうれしいなと…僕のファンも佐々木がこんな役やってらーって笑ってくれればうれしいなーみたいなのがありまして。ま、これに限らずこれからも色んな作品でみなさんの耳に沢山ボクの声が届くように頑張りますんで応援してください／

NOZOMU SASAKI



●佐々木望プロフィール●
◦生年月日＝S42.1.25
◦身長＝161cm ◦体重＝48kg ◦血液型＝O型
◦趣味・特技＝アンティーク小物集め、ファミコン

《佐々木さんの演じるバドとは》
◦エイジの友人で、彼もまた天才的なハッカーである。後にエイジと敵対関係に陥り、命を落とす。



「メガゾーン23 PART IIの省吾、そして PART IIIではレスターとナゾの人」

矢尾一樹

―今回演じられた役は…

矢尾：えー、ウォンダイには前編、後編ありましてですね、見て頂ければわかるんですけど操られているというかね、もう一人が声をあててまして、でその中身が実は私だったというような感じなんですけれど。

―前作の矢作省吾だったと…

矢尾：そういうことですね。

―役についての感想などありましたらお願いします。

矢尾：とりあえず前編ウォンダイをオレがやるのかなと思ったら、違うぞと。前編は凄い難しい漢字とか言葉がいっぱいあって、やばいなーと思ってたから(笑)。ま、ホントに最後の最後はね、無事に何年後かに死なせて頂いてね。なんかスッキリした！みたいな気がしましたね。

―苦労した所とかありました？

矢尾：ウォンダイにしても自然と…なんていうのかな、死ぬ間際だから息絶えだえみたいなところで。あと、やっぱりメガゾーンの最終話っていうことで、自分が結末だった訳だから、そこら辺でなんていうのかな、ホントにある程度省吾ってカルイところもあったし。それを全く排除して…重くね、見終ったあとに少しでも印象に残るように重くやるってことが苦労しましたけどね。

―メガゾーンの作品自体について何かありますか？

矢尾：前回からメガゾーンって何かスゴク難しいなっていうね、前回も最終的に「あれ？生きてたんだ、みんな」みたいなところもあったりとかしてナカナカ複雑な物語なんですけど、ま、複雑な中にも最終的な結論が出たってことでね、ホントにさっきも言ったけどスッキリしたっていうか、自分の中でね。

―見どころは？

矢尾：やっぱりウォンダイの化けの皮が剥れるところでしょうね。もう一個の方はホントにカルイ役ですから、軽く見逃して下さい。みたいな(笑)

「実はPART Iの中川真一役でデビューした」

山寺宏一

「メガゾーン23は初めて。でも頑張りました」

笠原弘子

―今回演じられたリョオについての感想は？

笠原：今回の役は、結構自分に近いキャラクターなんですけれど、あの、結構大人っぽい感じなんで…同い年なんですけども、一生懸命大人っぽくやりました。

―地でできた感じですか？

笠原：年代が同じなんで、本当は地でいけるハズなんですけれどー、あたしの声っていうのは子供っぽくなってるんで…っていうか、なので、ちょっと一生懸命大人っぽくっていう感じで。

―メガゾーン全体を通しての感想は？

笠原：結構難しいんで…だから何回も繰り返して見てもらえれば解かるんじゃないかって思います。

―見てもらいたいシーンとかは？

笠原：リョオがとても女の子っぽく振る舞ったところっていえば、やっぱりエイジといっしょにいるトコロとかなんで、女の子のファンとかはきっとイヤなシーンかもしれませんけれども(笑)そこが結構リョオがいいんじゃないかなって思います。

―ファンの人達にメッセージをお願いします。

笠原：一生懸命頑張りましたので、ぜひ買って頂いて(笑)見て頂ければうれしいなって思います。

―シオンについての感想は。

山寺：Aパートの最初の方ではあまり出てなくて、後半の方しか出てなかったんですけど、今回は頭の方から出て来て。最初はワルっぽい感じかなと思ったんですけれど、正義感に溢れて、沈着冷静であるけれども、自分としての理想を貫くみたいな感じで、とっても好きになれるキャラクターだったんですけれども。もっとエイジとかのカラミとかね、ヤコヴとのなにかがあればもっとアレだったんですけれども。

―今回の役は自分に近いところがあるとか。

山寺：イヤ～とんでもないですよ！そんなスバラシイ人間じゃないです。でもカッコイイですよね！それをうまく演じられたかどーかはわかりませんけど。頑張ってやりました、ハイ。

―「メガゾーン23」についての感想。

山寺：えー、まだ出来あがりを見ないと解からないところがどーしても沢山あるんですけど…ボクはこれのパートIにも出たんですけど。パートIはデビュー作なんですよ。まだ養成所に通っている頃に出たんですけれども、その時はもうちょっと解かりやすかったような…だんだん色々と複雑になってきてしまって。でも根底に流れているものは、人間と科学のギャップみたいなものをどうやっていって地球を救っていくかっていう…そういうテーマはかなり深いものがあるんですけれども…難しいですよね(笑)ホントに。

―ぜひ見てもらいたいシーンは？

山寺：ボクはー最初のメガゾーンで最初にアニメをやってB・Dを見て「ああ、こういうのがやりたいな」と幼な心にも思ったものです。うれしいですね。全然内容とカンケーない…見どころですね！やっぱりコイツはね、自分の理想を求めるために、厳しい部分とか冷静な部分とかあるんですけれども、とても女性に優しいところもあって、ホントは優しい人間なんですよね。

外野：山寺さんと同じでね！

山寺：オレさっき違うっていったばかりなんだけど…。

「メガゾーン23の皆勤賞？に輝くこのお方」

川村万梨阿

「メガゾーン23は、私の初めてのビデオ作品でした。アニメーションビデオという新しいメディアが加わって、業界の方々の興味と期待を集めていた頃でもありました。この作品の主題歌を歌ってデビューした宮里久美ちゃんは、当時まだ16才。スタッフもキャストも若いメンバーが多く、メガゾーン23は不思議なエネルギーに満ちていました。アフレコは深夜にまで及び、夢叶舞役の荘真由美ちゃんと、ラストシーンの収録中、演技が興じて本当に大泣きしてしまったのも、今となっては少し照れくさいような懐かしい思い出です。

イベントの楽屋では、宿泊先のホテルを手伝ったり、宿泊先のホテルでは、富永みーなちゃんの部屋へみんなで集まり、お菓子やタコ焼きを食べて夜中まで騒いで、隣の部屋の人が眠れなくて怒っている、とフロントから苦情を言われてしまったりもありました。翌日、新幹線の中で遭遇した鮎川麻弥ちゃん（エルガイムの主題歌を歌っていた）と話していると、昨夜の怒れる隣人は実は彼女だったとわかってお互いに大笑いしたり、なんていうウソのようなホントの話もあった程です。

パート2、3と、3作全てに出させていただいて、「メガゾーン23のはじまりからおわりまでを見届けたような気持ちになっています。一作目の夢を追いかけるエネルギー、二作目の“自分が憧れた大人になる”という意気、そして三作目で繰り返される、若者たちの永遠の世界を、いつまでも忘れずにいてくれたらいいと、思っています。」

（川村万梨阿）

AFTER RECORDING OF MEGAZONE 23 Ⅲ

左の写真はPART Ⅲの前編、イヴの目覚め」のアフレコの時の写真です。

写真右から：ハド役の佐々木望さん、ミキ役の潤嶋ゆり子さん、エイジ役の草尾毅さん、リオ役の笠原弘子さん、リオ役の川村万梨阿さん、アキラ役の岩田光央さん、レスター役の矢尾一樹さんです。みなさん大変若い方ばかりで、一番年上の矢尾さん自身、最年長と聞いて驚かれていました。

前編では、エイジとその仲間達が頻繁に画面に登場しますが、後編では全くといっていい程登場がありません。その為前編のみの出演となってしまったキャラも数名いますが…。

アフレコの方は大変和気藹々と進められ、まさに今の和やかさはメガゾーン世界のエイジとその仲間達そのものでいらっしゃった感じでした。

メガゾーン23 劇場公開 AND 舞台挨拶

▶会場にごった返す人々。関連商品が大盛況！

▶舞台挨拶は女の子の歓声で大変な騒ぎ／草尾さんはもみくちゃ！

◀来屋でくつろぐ草尾さんの独占ショット。おみやげが一杯ですね。

去る平成元年11月25日、テアトル池袋にてメガゾーン23 PART Ⅲの前後編上映を記念して、監督である椋尾伸志氏と八谷賢一氏、アオイエイジを演じられた草尾毅さんが舞台挨拶にいらっしゃいました。舞台挨拶というと、ご存じの通り大勢のお客さんが集まるのが常ですが、会場は草尾さん人気を繁栄してか、若い女性が圧倒的多数を占め、黄色い歓声があげてました。

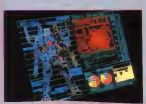
さてメガゾーン23 Ⅲの本編の方ですが、上映に間にあわせる為に、やむえず未完成バージョンの映となってしまいました。その為が劇場側は急遽、完成版上映の際に今日来ていただいたお客全員をもう一度招待するというお詫びの文書を出すことになったそうです。

CYBER SHOT

(解放の日)

エデンシティの実質的指導者であるウォン＝ダイ司教。E＝X局長のヤコヴとの会話の中でその存在を明らかにした新たなるプロジェクトとは？ 一方、オレンジシステムはエデンを手中に収めようとE＝Xのネットワークを破壊せんとしていた。その頃エイジとイヴはエデンの謎を解くためバハムートへと向おうとしていたが、E＝Xの執拗な妨害が入る。

STORY

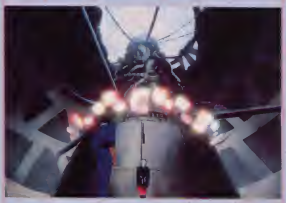


CYBER SHOT

STORY

街に戒厳令の敷かれる中、エイジの事が気がかりなリョオはリサの部屋をとび出してしまった。そしてリョオは街中でシオンとその仲間に出くわした。エイジとイヴはバハムートへ向うため、生まれて初めてシティの外へと足を運ぶ…しかし、そのグロテスクな風景に愕然としてしまう。同じ頃、シオンはプロジェクトヘブンを調べるため動き出していた。

CYBER SHOT



STORY

イジとイヴは過去、人類が地球に帰還する際に使用したカプセルであるバハムートに辿り着いた。イヴは何故人々を自然に解放しないのか、矢作省吾はどこへ行ったのか…疑問をバハムートに投げかけるが、全てはシステムによって制御されていた。だが、たった一つ省吾が乗っていたガーランドが残されていたのだ。エイジはデータユニットを手に入れる。

CYBER SHOT

STORY

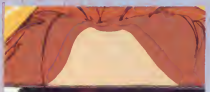
ウォン＝ダイはエイジがイヴと共に近付いている事を察知し、プロジェクトヘブンを始動させた。そして、シティではオレンジとE＝Xが遂に武力対決に出ていた。そんな中、シオン達はプロジェクトヘブンの秘密を知り、それを阻止せんがためにオレンジへと向った。戦闘が激しくなる中、ヤコヴも自ら出撃するためオリジナルガーランドを出すのだった。

CYBER SHOT

STORY

オレンジに侵入したシオン達は、この無意味な戦闘を止めさせるためテレクマンに銃を突きつけた…しかし、ハーガンのパイロット達はすでにサイバーモードをロックされた後であった…。一方、ヤコヴはオレンジの拠点に向っていたが、その前にバドのハーガンが立ち塞がった。バドはヤコヴの前に倒れてしまう…だがそこへエイジとイヴが現れた。

CYBER SHOT



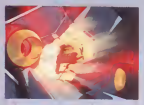
STORY

シオンによってシティ全域に流されたプロジェクトヘブンのデータによって、市民は混乱に陥いっていた。ミューラーは人々を救おうとするが、ヤコヴの銃弾に倒れてしまうのだった。シオンはエイジとイヴに合流。イヴはヘブンを阻止すべくシステム中枢へと向った。そしてエイジはオレンジへとやって来たヤコヴと決着をつけるための戦いに出た！

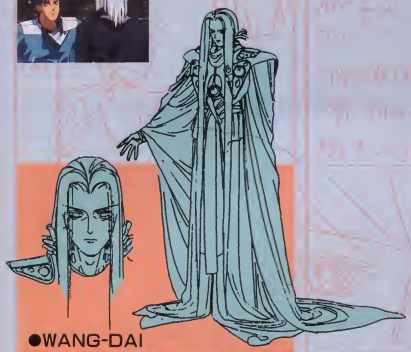
CYBER SHOT

STORY

エデンシティを激しい震動が襲う…プロジェクトヘブンが動き出したのだ。歓喜するヤコヴ…しかし次の瞬間プロジェクトヘヴンは停止してしまう。イヴ達がネットワークの破壊に成功したのだ。だが、システム中枢が空に浮かびあがっていく…エイジとヤコヴはシステム中枢で戦いを繰り広げる。優勢に立つヤコヴだがエイジの攻撃の前に倒れていった。



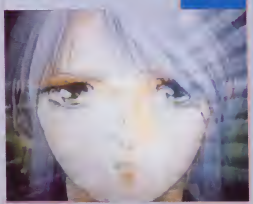
CYBER SHOT



●WANG-DAI

STORY

エイジはシステム中枢の中でイヴと共にウォン＝ダイに対面した。エイジを同志として迎え入れようとするウォンに対し、エイジは省吾のディスクをかざした。ウォンはシステムから解放されエイジの腕の中で息絶えるのだった。そしてイヴはエイジと省吾に別れを告げ、システムと共に宇宙の彼方へと消えた…。エデンは遂に楽園になったのである。



.END.

■発行日　平成2年2月25日　初刷
■発行人　山科　誠
■編集人　加藤　智
■発行　株式会社バンダイ
〒111-81 東京都台東区駒形2-5-4
（営業）〒160　東京都新宿区新宿1-26-8 加藤ビル6F
☎03-5379-1911
■編集担当　藤本裕子
■印刷　共同印刷株式会社
■印刷担当　柴田雪彦
ISBN4-89189-476-8

B-CLUB SPECIAL
EDITORIAL STAFF [DARTS Co.,Ltd.]
企画・構成 ——— 小泉　聡
デザイン ——— 神宮司謙之
編集 ——— 金田貴彦
協力 ——ビクター音楽産業株式会社、ARTMIC、AIC
撮影 ——— ENTANIYA
カバーイラスト ——— 美樹本晴彦

©あいどる・アートミック……（MEGAZONE23）
©IDOL・ARTMIC……（MEGAZONE23 PART2）
©VICTOR・ARTMIC・AIC……（MEGAZONE23 Ⅲ）

MEGAZONE 23

CONTENTS

❷：MEGAZONE 23 PART Ⅰ FILM MEMORY
❽：INTERVAL
❿：MEGAZONE 23 PART Ⅱ FILM MEMORY
⓰：MEGAZONE 23 IMAGE CLIP
⓱：MEGAZONE 23 120% MEGAFILE
㉒：GENESIS of MEGAZONE
㉔：SPECIAL ESSAY　鈴木敏充・柿沼秀樹
㉖：REAL CITY 23
㉘：DESIGNER INTERVIEW　美樹本晴彦
㉚：MEGAZONE 23 PART Ⅱ 120% MEGAFILE
㉜：ILLUST GALLERY
㉞：ILLUSTRATED STORY "MEGAZONE"　夢野れい
㊱：What is Megazone?
㊳：MEGAZONE 23 Ⅲ
㊵：MEGAZONE 23 Ⅲ CYBER SHOT【イヴの目覚め】
㊷：MECHANIC TALK　荒牧伸志
㊹：3D ENCYCLOPEDIA
㊺：MEGAZONE 23 Ⅲ 120% MEGAFILE【メカニック編】
㊽：FUTURE CITY "EDEN"
㊿：ORIGINAL COMIC　北爪宏幸
(51)：MEGAZONE 23 Ⅲ 120% MEGAFILE【キャラクター編】
(53)：CHARACTER VOICE SNAP SHOT 高岡早紀、草尾毅、佐々木望、大塚一樹、山寺宏一、笠原弘子、川村万梨阿（イラスト）いしかわじゅん
(55)：MEGAZONE 23 Ⅲ CYBER SHOT【解放の日】
(56)：目次、奥付

ILLUSTRATED by HARUHIKO MIKIMOTO

郵便はがき

41円切手をはってください

150-□□

東京都渋谷区神山町10−3
神南ビル1F
(株)バンダイ出版課
「メガゾーン23」
編集部行

お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所　〒□□□−□□　電話（　—　—　）	
職業（又は学年） ①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人（　）　⑥その他	趣味
購入場所	

B-CLUBスペシャル「メガゾーン23」アンケートハガキ

1. この本のことをどうやって知りましたか？

①Bクラブをみて　②MJをみて　③書店でみて　④模型店でみて
⑤友人からきいて　⑥その他（　　）

2. この本の価格をどう思いますか？

①高い　②普通　③安い

3. この本の表紙についてどう思われましたか？

①良い　②普通　③悪い

（理由：　　）

4. あなたが購読している本がありましたら○をつけて下さい。

①Bクラブ　②アニメージュ　③アニメディア　④ニュータイプ　⑤アニメV
⑥ドラゴンマガジン　⑦モデルグラフィックス　⑧ホビージャパン　⑨MJ
⑩宇宙船　⑪その他（　　）

5. あなたはメガゾーン23のビデオを持っていますか？

①PART 1　②PART 2　③PART 3　④持っていない

6. あなたはメガゾーン23のどんな所が好きですか？

①メカ　②キャラクター　③声優　④その他（　　）

7. 今後アートミックにどんな作品を期待しますか？

（　　）

8. 今後B−CLUBの別冊としてあなたが出版してほしい作品がありましたら書いて下さい。

（　　）

※スペシャルプレゼント

このアンケートに答えてもらった人の中から抽選で10名様に「メガゾーン23」のセル画をさしあげます。
〆切り／平成2年4月末日消印有効・発表は商品の発送をもってかえさせて頂きます。